

ВТОРОЙ

YAP!

POWERED BY
APP PROX!

Распечатка АРРРТХЪ! обладает всеми свойствами защитного оберега

Представленный материал при недостаточно глубоком анализе может представлять угрозу для здравомыслия и активной гуманистической жизненной позиции.

В текст были специально внедрены опечатки, ошибки и языковые искажения. Их полный перечень представляет собой компактный шифрокод, описывающий смысл человеческого существования и решение некоторых морально-этических парадоксов современной науки.

Часть использованных иллюстраций является творчески переработанными фотографиями, позамислованными из различных общедоступных источников.



5

Анатомия игры: Кровавые потроха
бескомпромиссного сюжетостроения!



2

АРРРГХЪ! Второй удар! Самое Под-
линное Дополнение на русском
языке!!!



37

Враги Реальные и Ирреальные



3

Десять заповедей выживания



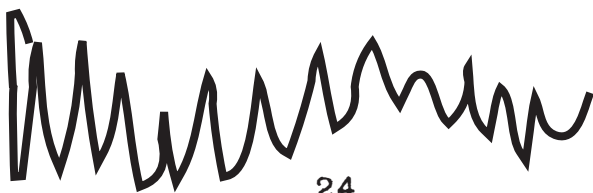
9

Дополнения Шифрокодирующей Струк-
туры Макроэгрегора



II

Знай своего врага! Новая правда о
подпольной войне



24

Новая Параноидальная География:
Тайны и Секреты Времени и Про-
странства!

47

Оружие и Снаряжение Нового Време-
ни



29

Принципы выживания в метро



31

Пришельцы из иномирья: тысяча лиц
Вселенского Зла



10

Семь Постулатов Просветления



21

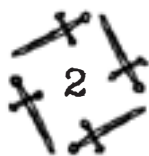
Стратегия и Тактика Врага



34

Суггестивные Выхлопы Астрального
Сознания: Вампироэгрегороидальные
Инферноконструкты!





APRRГХЪ!

Второй удар!

Самое Подлинное Дополнение на русском языке!!!

Не секрет, что пока авторами APRРГХЪ! не был нанесён первый беспощадный удар по так называемой ролевой индустрии, в ней царило навязанное кагалоинферноидами превратное понятие как о целях, так и о механике игры. И если механика APRРГХЪ! воплощает в себе непостижимые многими скудными умишками оболваненных масс глубины сакральной математики, и в целом заслуживает своего разговора, то вот о целях самой игры хотелось бы поговорить отдельно и особо.

Продажная девка забугорного ролевизма — типичная недоролевая игра — всячески стимулирует наркотическую зависимость новых игроков от всё новых и новых дополнений, компонентов и особенно — заплаток.

Мешающие получать удовольствие от игры логические и игромеханические недостатки целенаправленно эксплуатируют стремление любого настоящего человека к совершенству, раздражая и изводя игроков, сталкивающихся с очередными дырами в правилах.

Не мне вам рассказывать, на какие гнусные цели уходят деньги и нервная энергия тех, кто голосует своим рублём, или пуще того — приобретённым на него и неоднократно прокрученным в перемалывающих плоть невинных жертв экономики жерновах всемирной банковской системы грязным долларом за выход новых «дополнений», «престиж-классов» и «официальных сюжетов». Мы все знаем, кому на самом деле принадлежат эти банки, и с какой именно целью выпускаются безвкусные и безыдейные недосюжеты, нацеленные на низведение и деградацию свободно мыслящих игроков до убогого состояния живых машин по кубикокиданию.

Одним из наиболее страшных обманов при этом является искусственно раздуваемая беспринципными наёмными щелкопёрами теория о том, что ролевая игра обязательно должна быть сопряжена с высоким творчеством и тонкими метаниями души, которые в подавляющем большинстве случаев суть завуалированный синоним половой распущенности и нарушения присущего любому здоровому человеку гетеросексуального мировоззрения.

На самом деле чистое ролевое творчество лишено всех деградантских надстроек и несёт ровно одну функцию — развлекать людей, подготавливая их тело и дух к грядущим боям во имя света. Удачно проведённая ролевая игра не только настраивает игрока на правильный лад, но и поднимает уверенность, укрепляя психику, подорванную в боях с проявлениями инфернальности в повседневной жизни. Запомните! В игру играют не для того, чтобы «всё было серьёзно» — это эскапизм и прямой путь к жалкому положению деградировавших «толчков», подменяющих реальную жизнь фиктивными лжетревогами. Игра должна приносить радость и удовольствие!

Не покупайте иудосатаноидные
квазиролевые некроподделки!

Читайте APRРГХЪ! Чтение APRРГХЪ!
способствует просветлению!

APRRГХЪ! — единственная истинно русская
ролевая система на русском языке!

Десять заповедей выживания

Знание — сила.

Помни: знание — главное оружие в борьбе с некроинферноидами. Знай своего врага, свои способности, свое оружие. Именно власть над Истиной отличает Воина Света от обычного человека. Знание необходимо сохранять и преумножать. Знание позволяет выявить сатаноинфернала. Знание позволяет тщательно спланировать и эффективно провести операцию. Однажды полученное знание всегда с тобой, его никто не отберёт и его хранение ничего не стоит.

Стань лучше.

Постоянно занимайся самосовершенствованием. Развивай свои способности, в первую очередь — самодисциплину. Именно самодисциплина позволяет не поддаваться на дегрантско-дегенеративные позывы и неуклонно продолжать борьбу. Совершенствуй свое тело, занимайся спортом и боевыми единоборствами. Упражняйся в стрельбе и в дисциплинах Просветления.

Береги себя.

Воин Света постоянно рискует своей жизнью. Следи за своим здоровьем. Не рискуй без необходимости. Всегда помни: враг силен, ему подчиняются бесчисленные орды иудогоаидных сатаноприслужников. Неоправданные жертвы уменьшают силу воинства Вселенского Добра. Лучше отступить и перегруппироваться, чем погибнуть без цели. Непрямые действия всегда эффективнее необдуманной лобовой атаки.

Будь бдителен.

Внимательный анализ окружающей обстановки позволяет извлечь очень много информации, в том числе — предсказать возможные действия Врага. Это поможет среагировать до того, как иудогоаидные демоноприслужники приступят к исполнению своих сатанинских замыслов. Именно этот накопленный опыт, в народе называемый «чувством опасности», способен спасти Воина Света от злокозненных происков Врага.

Сначала думай, потом действуй.

Всегда планируй операции. Всегда имей запасные варианты на тот случай, если что-то пойдет не так (рано или поздно это обязательно случится). Накопленный стратегический и тактический опыт позволяет правильно реагировать на неожиданности, но знай: это не спонтанное наитие, а результат упорного, осознанного труда.

Цени дружбу.

Один в поле не воин. Одиночка практически не обладает силой, необходимой для борьбы с Тьмой. И даже если инферносатаноиды будут пытаться заставить тебя думать, что ты один против целого мира — помни: всегда есть люди, на которых ты можешь положиться. Цени своих друзей. Всегда помогай другу и выручайте его из беды.

Экономь ресурсы.

Не трать деньги на ненужные мелочи. Учись довольствоваться малым и использовать то, что есть под рукой. На стороне кагалоидов сила и мощь, на твоей стороне — рациональный подход. Береги свое оружие, оно твой верный товарищ и предпоследний шанс. Используй рунические обереги для того, чтобы поддерживать его в боеготовности.

Учись работать в команде.

Двое всегда могут сделать больше, чем один человек, но если их действия плохо согласованы, хитрый и опытный враг может этим воспользоваться. Больше общайся со своими напарниками. Проводи как можно больше времени вместе — это позволит выработать неявные сигналы, позволяющие в экстремальной ситуации понимать друг друга даже меньше чем с полуслова. В сплоченном коллективе старайся развивать свои способности так, чтобы у команды как единого целого было как можно меньше слабых мест.

Соблюдай конспирацию.

К услугам тех, кто хочет вас отследить, богатый арсенал технических и оккультных методов. Враг знает, как всем этим пользоваться, и может задействовать против вас все доступные средства. Прячься. Старайся не пользоваться телефонами (в том числе мобильными) и электронной почтой; телепатические послания всегда предпочтительнее, их сложнее перехватить и отследить. Кредитным карточкам предпочитай наличность.

Помни о человеке.

Ради блага простого человека ведется эта тайная война. Ради существования человечества Воины Света отрекаются от спокойной жизни. Обычные люди не знают правды. В своих заблуждениях они нередко встают на пути воинства Добра, защищая то, что им кажется правильным, поскольку их так учили всю жизнь. Когда перед тобой встает тяжелый нравственный выбор, всегда помни о человеке.





Анатомия игры:

Кровавые потроха бескомпромиссного сюжетостроения!

Мнение о том, что мир ARPGX! предназначен исключительно для игры в стиле «Перестреляй всех инфернокалоидов», ошибочно. Подобный нарочито примитивизированный подход характерен для сознания, поврежденного дегенеративным фактором, превалирующим в современной деградантной массовой культуре. Несмотря на его кажущуюся простоту, мир ARPGX! — сложный и многоплановый. Он предоставляет плацдарм не только для не требующих серьезного интеллектуального и морального напряжения боевиков, но и для более глубоких художественных жанров.

Основной конфликт ARPGX! — это не противостояние Света и Тьмы, но борьба силы воли против этического релятивизма. Мир, в котором само выживание персонажей постоянно зависит от принимаемых ими решений, предоставляет огромный простор для экзистенциальных изысканий: какой нравственный выбор сделает человек, поставленный в подобные экстремальные условия? Будет ли он оправдывать свою моральную слабость, пытаясь разглядеть «другую правду» в действиях прислужников зла? К каким последствиям для человеческой личности ведет постоянная необходимость выбирать между тяжелым путем добра и легким путем заискивания с бесчеловечной системой?

Основным источником нравственных проблем в игровом мире являются самые обычные люди, не знающие о подпольной войне и запутавшиеся в сплетенной гнусными политиками паутине лжи. Грамотное использование разнообразных заготовленных нами механизмов позволяет придать практически любой игре достаточную психологическую и этическую глубину.

Большинство современных и актуальных художественных произведений создается на стыке разных жанров и стилей. Не стесняйтесь совмещать элементы различных структурных подходов. Это обогащает игру и расширяет палитру доступных ведущему художественных инструментов.

Учитесь строить игры на примерах: смотря кино или читая книгу, подмечайте моменты, которые вы можете использовать. Черпайте сюжетные заготовки из огромного культурного материала, накопленного человечеством. Пропустив их через себя, вы придадите своим играм необходимую индивидуальность. Следуйте проторенной дорогой многих поколений писателей, ведите записные книжки автора. Заносите в них удачные сравнения и интересные сюжетные повороты. Все это вам рано или поздно пригодится. Если появится желание записать

сюжет для того, чтобы потом поделиться им с другими людьми (например, выложить в интернет) — это всегда можно сделать по итогам уже сыгранной игры. Более того, это предпочтительный вариант, потому что после проведения сюжета с игроками становятся понятными многие моменты — на что стоит сделать акцент, что лучше оставить на импровизации.

Несмотря на бурное развитие индустрии электронных развлечений, до сих пор остаются области, в которых настольные ролевые игры могут дать солидную фору играм компьютерным, и все равно побеждать раз за разом. Настольные ролевые игры в принципе не имеют ограничения на импровизацию и свободное дополнение любой необходимой сущности. Ведущий сюжета в принципе не скован никакими рамками, в которые по неизбежной необходимости втискиваются создатели игр компьютерных. Ему не следует формализовывать каждую новую задумку, которая оказывается сюжетно востребованной. Фантазия не упирается в количество наличных рабочих часов художников и программистов. Между автором и игроками нет никаких посредников, которые традиционно присутствуют в играх компьютерных.

Ни в коем случае не зарывайтесь в характерную для компьютерных игр сверхдетализацию под предлогом поисков мифического «реализма». Компьютер всё равно считает математику лучше, а долгое копание в цифрах и модификаторах игру тормозит. Десять секунд боя в игре, которые длятся два часа живого планирования и откидки действий — это не игра. Это упражнение по спортивному киданию кубиков. Оставьте его для компьютерных игр. Умная машина кидает кубики гораздо быстрее. Как только ваша игра перестанет быть привязана к математике и излишне подробной механике, вопрос создания интересного сюжета начинает зависеть не столько от технической вводной и умения жонглировать цифрами, сколько от чисто творческих навыков, позволяющих создать интересную атмосферу игры, которая затягивает игроков так, как это делает хороший фильм или книга.

Настольная ролевая игра — это не литературное произведение. В литературе все от первой и до последней буквы подчинено личной воле автора. В ролевой игре персонажи—протагонисты находятся под управлением игроков и обладают свободной волей. Часто эта свободная воля серьезно ограничивается вплоть до превращения в иллюзию, в таком случае ролевая игра подменяется разнообразными вторичными «играми в игре», позволяющими участникам хоть как-то выразиться на фоне

чужого самодурства. Чтобы этого не случилось, всегда старайтесь прислушиваться к вашим игрокам. Давайте им возможность существенно влиять на происходящее; в конечном итоге именно ради этого люди обычно играют в ролевые игры. Доверяйте им. Не пытайтесь сделать игроков безвольными, послушными тварями; это извратит сам дух той игры, которую мы вам предлагаем.

Боевик

Боевик — это достаточно простой жанр. По соотношению затрат на предварительную подготовку и результирующей массы впечатлений он, пожалуй, занимает первое место. Главное в боевике — возможность для игрока немедленно, здесь и сейчас увидеть очевидный и прямой результат: выстрелил из дробового ружья — убил зомбозвероида. Более умные игроки стараются принимать тактические решения; таких старайтесь при случае убивать первыми, чтобы они не монополизировали игровое время в обсуждении хитрых стратегических замыслов. Помните: главное в боевике — это не демонстрация интеллекта и благоразумия, постановка сцен осмысленного насилия и красота описаний.

Подготовьте «лабиринт», в котором все будет происходить. Лабиринт — понятие фигуральное. Проще всего считать, одному эпизоду сюжета соответствует одна «локация» в лабиринте; переход из одной локации в другую — смена эпизодов. Поэтому мы и описываем сюжет боевика при помощи географических метафор. На самом деле лабиринт — сложная структура, состоящая из отдельных эпизодов, соединенных между собой в некоторой логической последовательности.

Продумайте особенности отдельных локаций лабиринта. Зачем они нужны в игре? Чем будут заниматься игроки? Да, они могут не только убивать монстров, но и, например, залечивать раны, или решать простенькие головоломки на уровне «найди серебряный ключ, чтобы открыть эту дверь». Опишите особенности локаций; постарайтесь сделать так, чтобы лабиринт представлял собой сложный, текстурированный мир со своей историей, экологией и политикой. Кстати, обычно примерно на этом этапе додумывается ответ на вопрос, а что собственно игроки забыли в лабиринте. Если вы испытываете особый приступ вдохновения, можете сделать так, чтобы цель игроков с ходом сюжета менялась в зависимости от принимаемых ими решений. Зная исходную задачу игроков, можно объяснить, что их объединяет.

Населите лабиринт противниками. Выбор врагов для убийства достаточно велик. В данном вопросе главное — не перестараться: обеспечить для игроков возможность «пройти» лабиринт, при этом постоянно рис-

кую. Самым простым инструментом является «дыра, из которой выходит бесконечная толпа монстров». Игроки не знают, что находится за этой дырой. Прервать нескончаемый поток нежити ведущий может в любой удобный момент. Главное правильно выбрать время, чтобы у игроков сохранялось ощущение, что они добились победы из последних сил. Этот метод работает в любом случае, когда игроки не имеют отчетливого представления о силах противника. Впрочем, излишне злоупотреблять им не следует.

Выпишите боевые характеристики врагов куда-нибудь, чтобы они были под рукой. Предупредите игроков о том, чтобы запаслись оружием, боеприпасами и лечебными средствами (как ведическими, так и обычными). Все готово, можно начинать.

При проведении боевых сюжетов надо помнить о специфических особенностях боевой механики АРРРГХЪ!. В нее изначально заложена та мысль, что любое столкновение может кончиться плохо, независимо от «крутости» персонажей. В ближнем бою даже персонаж с невысокими боевыми характеристиками может причинить серьезные неприятности ходячей машине смерти. Чтобы стрелять и попадать в цель в боевой обстановке, надо либо быть тренированным стрелком, либо уделять внимание прицеливанию, а лучше — и то, и другое. Вообще, главное не то, насколько хорошо персонаж дерется или стреляет, а то, сколь грамотно он действует. Броня не является абсолютной панацеей; даже если противник бьет неприцельно, она спасает героя лишь от одного-двух попаданий.

Вывод из всего этого простой: хотите выжить — не подставляйтесь. Старайтесь минимизировать время прямого контакта с противником, при возможности используйте засады, взрывчатку, снайперскую стрельбу, и опасайтесь того же со стороны противника. Большая часть «мясных» монстров в АРРРГХЪ! специально описаны как тупорылое стадо, рвущееся напролом, не считаясь с потерями; используйте это. В важные моменты (например, в поединке с «главным гадом») не забывайте пользоваться Удачей.

Выживание

Выживание (и «ужастики») является жанром, в какой-то степени родственным боевику. Разница заключается в том, что в боевике игроки находятся в позиции нападающего, а в игре на выживание — в позиции обороняющегося. Если в боевике задача игроков заключается в том, чтобы пройти сквозь сюжетный «лабиринт», расстреливая инфернокагаллоидов, то в игре на выживание мир и обстоятельства нападают на игроков, которые



вынуждены на это реагировать. В игре на выживание можно использовать методы и инструменты, свойственные боевикам, с той разницей, что если в боевике персонажи демонстрируют свои сильные стороны, то здесь вы должны выискивать их слабости и соответственно выстраивать эпизоды. Частным случаем является классический фильм ужасов, в котором персонажи оказываются в замкнутом пространстве (замок в Трансильвании, провинциальный городок в Америке или космический корабль в просторах дальнего космоса) один на один с олицетворением безжалостной смерти, с которым нельзя договориться.

Игра на выживание — пожалуй, самый простой жанр для импровизированного вождения, во всяком случае, с тех пор как вы научитесь бить игроков лицом об асфальт, но делать это аккуратно, чтобы не убить совсем. Ваш основной инструмент — неполнота информации. Игроки не могут знать всего, и этим надо пользоваться. Даже в тщательно продуманном плане действий можно найти слабое звено, которое может сломаться под давлением непредвиденных обстоятельств. В игре на выживание ведущий должен постоянно выбивать землю из-под ног игроков. Пусть они знают: нельзя быть уверенным ни в чем. Такая беспомощность, вызванная отсутствием опоры, является основой настоящего страха.

Где находится грань, отделяющая выживание от банального истребления? Вопрос сугубо индивидуальный. Основой успешного сюжета должны быть Честные Шансы. Игроки должны понимать, что даже если они сдались в плен или захвачены — это ещё не конец. Что именно произойдёт, разумеется, зависит только от их действий, негативный исход возможен, но при этом — ничего ещё не кончено. Это просто очередной поворот сюжета; смекалка и воля к победе выручат героя из практически любой беды.

Частыми внешними атрибутами ужастиков являются символы насилия и смерти в разных воплощениях. Все то, что ассоциируется с физиологическими процессами в организме человека и человеческими внутренностями. Иероглифы незримой гибели — символы опасности болезни и отравления, странные жидкости, кашеобразные массы, газы и дым. Использование этой атрибутики следует аккуратно дозировать, чтобы игроки не могли к ней привыкнуть. Не стоит пихать их куда попало; пусть все эти мелкие и крупные гадости встречаются в самых неожиданных местах.

Самым сложным в сюжетах на выживание является адекватная концовка, не сводящаяся к постепенному уничтожению всех героев. Игроки постоянно будут следовать методом проб и ошибок. Важно найти тот момент,

когда создается ощущение, что игроки натерпелись достаточно, и хватку наконец можно ослабить. Следует ударить их исподтишка еще раз-другой, чтобы не расслаблялись. И только после этого позволить им в той или иной степени осуществить задуманное и избавиться от напастей.

Детектив

Для начала — о самом главном. В детективной игре важно уделять внимание тому, что далеко не любую проблему правильно решать вооруженным путем. Иногда насилие — это явная ошибка и проявление слабости. Временами игроки теряют чувство реальности и поддаются окрыляющей вседозволенности. Не стесняйтесь их за это наказывать; постарайтесь косвенными намеками заранее предупредить игроков о возможных последствиях поспешных решений.

Детективный жанр на самом деле существует в трех достаточно разных ипостасях. Первой инкарнацией жанра расследования является детектив классический интеллектуальный. В таком сюжете центральное место занимает головоломка, которая может и должна быть разгадана при помощи известных логических методов. В основе этих методов лежит сбор информации из всех доступных источников с последующим анализом извлеченных сведений. При конструировании детективного сюжета это можно представить как поиск подсказок, которые могут открывать другие возможные источники подсказок и позволяют сократить множество допустимых решений головоломки. Процесс «раскрутки» при должном опыте игроков приобретает технический характер; интерес в классической детективной игре заключается в оригинальных умозаключениях, которые возникают при переработке собранного материала. Если у вас возникает интересная идея головоломки — значит, у вас с большими шансами получится интересный классический детектив. В противном случае вам прямая дорога во вторую манифестацию детективного жанра: детектив современный художественный.

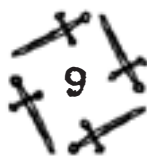
В художественном детективе головоломка является лишь фоном, на котором разворачиваются события, более характерные для других жанров — например, для боевика или психологической драмы. Сюжет строится не на разгадке головоломки, а на нервном напряжении вокруг неизвестности. По этим законам строятся современные детективные сериалы: главное в них — взаимоотношения людей, а также простые и понятные без каких-либо пояснений сцены секса и насилия. Найдите волнующую тему для размышлений, с которой вам было бы интересно поэкспериментировать в сюжете, и поста-

райтесь регулярно подбрасывать игрокам повод для обсуждения этих вопросов. Посмотрите современное криминальное кино, что-нибудь из Квентина Тарантино или Гая Ричи, и постарайтесь отловить в фильме те моменты, когда сюжетная интрига отходит на второй план в пользу рассуждений о вечном (или просто псевдофилософской болтовни о кетчупе и майонезе). Накопив в своем арсенале достаточное количество таких постмодернистских «крючков», постарайтесь использовать их в игре.

Третьей инкарнацией детективного жанра является детектив политический, или детектив конспирологический, что одинаково верно. Здесь необходимо ощущение недоброй силы, стоящей за чередой таинственных событий. Если в обычном детективе разгадчик головоломок чувствует себя всесильным исследователем — покорителем тайн и решателем проблем, то в конспирологичес-

ком детективе протагонисты ощущают себя букашками на чужом лабораторном столе. Для того чтобы добиться успеха, герои должны взломать систему изнутри: найти у неповоротливого гиганта слабое место и, подобно библейскому Давиду, нанести сокрушительный удар (более хитрые герои в такой ситуации пользуются услугами другого гиганта). Пока же этого не произошло, вы можете использовать весь арсенал методов игры на выживание, чтобы продемонстрировать игрокам их бессилие. АРРРГХЬ! предлагает вам достаточно плодородную конспирологическую систему всемирного античеловеческого заговора. Используйте ее по назначению. Конечно, вы можете и придумать что-нибудь новое, ничего «нечестного» в этом нет. Новизна заставляет игроков менять обкатанные рельсы.





Дополнения Шифрокодирующей Структуры Макроэгрегора

Математико-философский конструкт гиперреальностного макроэгрегора АРРРГХЪ! продолжает эволюционировать, развивается и улучшается. На каждый бессмысленный выпад иноязычных псевдоролевых кагалосистем мы в лучших традициях подлинного русского народа готовим адекватный, но не симметричный ответ. Эти дополнения вы можете использовать по желанию для отражения в терминах шифрокодирующего макроэгрегора тех понятий и явлений, которые необходимы для реализации сюжета вашей игры.

Не стоит злоупотреблять составлением своих дополнительных правил и таблиц модификаторов. Лучше потратьте творческую энергию на продумывание нового игрового сюжета, новой зловредной организации, нового ведического снадобья или рунического артефакта. Наше сообщество всегда открыто для восприятия подобных идей.

Главное при этом не переусердствовать с игромеханической составляющей; руководствуйтесь здравым смыслом и теми примерами, что заботливо заготовлены в базовом варианте АРРРГХЪ!.

Соревнование характеристик

Это обобщенный вариант правил по упорядочиванию действий и маскировке, распространенный на произвольные «соревнования» персонажей. Обратите внимание на то, что боевая система АРРРГХЪ! достаточно сильно оптимизирована в сторону упрощения при сохранении необходимой гибкости, детализации и реалистичности. Вы можете использовать предлагаемый механизм соревнования характеристик, например, для описания сложных боевых приемов; не следует задействовать его для определения попадания в ближнем бою или при стрельбе.

Все участники соревнования делают бросок со сложностью 3к (или выше, в зависимости от сложности соревнования). Успех бьет провал, критический успех бьет успех. При прочих равных побеждает персонаж с более высокой характеристикой.



Удача и повреждения

Персонажи могут использовать Удачу для изменения получаемых повреждений. Каждое потраченное очко Удачи позволяет добавить кубик к броску на повреждение, наносимые противнику, или убрать кубик из броска повреждений, наносимых персонажу. Нижний предел — 1 очко повреждений, останавливаемых любой броней. Пределов максимальному повреждению нет — истинно Просветлённый способен одним ударом расплескать инфернопедероида по стенам, забрызгивая их кровавым гноем и тухлыми мозгами.

Избранный

Если вы хотите более зрелищной игры — позвольте избранному товарищами игроку восстанавливать не 1 очко Удачи (как это делается по базовым правилам), а всю Удачу до максимума. Это позволит игрокам более активно тратить удачу и, что столь же важно, повысит значение командного духа.

Последнее слово

Перед тем, как потерять сознание или умереть, сюжетно значимый персонаж может сказать свое «последнее слово» — совершить некоторое действие. Из-за боли и шока любое, даже самое простое действие может потребовать броска кубиков. В таком состоянии все броски делаются на 1 куб сложнее.

Это расширение подходит для «кинематических» игр; если вы считаете, что вам больше подходит «жесткий реализм» — не используйте его.





Семь Постулатов Просветления

Ведай!

Только постигая просветление и совершенствуясь в нём — раскрываешь в себе новые возможности, ступая на долгий путь человеческой эволюции к божественному уровню.

Проверяй!

Всегда проверяй на практике пределы своих возможностей. Только чётко зная, на что именно ты способен в момент опасности, ты можешь планировать свои действия. Не полагайся на авось, Просветление — такое же оружие, как и любое другое, пределы его возможностей надлежит знать.

Остерегайся!

Всегда будут те, кто захотят обрести над тобой контроль из-за твоих возможностей, превратить в своё покорное орудие. Бойся этого! Всегда думай о последствиях своих поступков.

Помогай!

Тебе дано многое. Не стесняйся использовать это во благо людям — помогая нуждающимся, ты приумножаешь Свет Мира. Что более важно — они перестают тебя бояться. Они начинают тебя уважать. В кризисных ситуациях люди следуют за теми, кого уважают.

Комбинируй!

Находя новые способы применять свои знания, ты совершенствуешься. Не ограничивайся немногими известными методиками применения Дисциплин Просветления, ищи новые способы, комбинируй известные методики для получения новых результатов.

Познавай!

Важнейшей из дисциплин просветления для истинно Посвящённых в таинства является Астрал. Безбрежный океан информации, который в любой момент к вашим услугам. Да, её получения связано с трудностями... но они окупаются стократно — в мире лжи самой большой ценностью и лучшим оружием является Правда.

Защищай!

Не давай попасть в плохие руки тому, чего ты достиг с помощью Просветления. Защищай информацию. Защищай созданное. Порой лучше уничтожить всё, чем дать ценностям Просветления попасть в дурные руки.



Знай своего врага: Новая правда о подпольной войне

Анклав

История Анклава начинается в 1999 году, когда простого питерского студента-экономиста, по совместительству любителя компьютерных игр, неожиданно коснулся луч Просветления.

Денис Сироткин оказался латентным ясновидящим. То, что он узрел в провидческом сне, настолько потрясло его неокрепший разум, что он решил сделать целью своей жизни спасение человечества — в том виде, как это ему представлялось. В апокалиптических видениях Сироткину предстал образ мира, поглощенного дегенеративными силами. Неудивительно, что он воспринял эти откровения как предвестие грядущего ядерного холокоста. Интерпретировав свои видения, Сироткин пришел к выводу, что люди могут спастись только своевременно уйдя в предварительно сооруженные подземные убежища.

Пример Сироткина является явной демонстрацией того, что для правильного применения оказавшегося в руках человека знания необходима соответствующая идеологическая подготовка. Видения постапокалиптического мира оказали сильное воздействие на неокрепшую юношескую психику. Денис решил, что поскольку нашей реальности в том виде, в котором мы к ней привыкли, все равно достаточно скоро наступит конец, все законы, правила и моральные принципы, которых придерживается современное общество, есть ничто по сравнению с выживанием человеческой цивилизации. Явственно ощущая свой развивающийся провидческий дар, Сироткин решил, что он должен встать над законом и совестью. Используя свои способности для того, чтобы войти в доверие к одной из группировок хакеров, он организовал похищение из нескольких зарубежных банков достаточно крупной суммы денег, которые использовал как стартовый капитал для своих начинаний. Подконтрольная ему группа хакеров при этом стала его верными подчиненными. Экстрасенсорные способности Сироткина оказали им неоценимую услугу в махинациях с электронными деньгами.

В 2003м году, уже являясь успешным игроком на электронном рынке ценных бумаг, Сироткин оброс весьма солидным кругом сторонников и единомышленников. Он смог убедить этих людей в неотвратимости конца, регулярно на деле демонстрируя провидческий дар и попутно пересказывая свои бредовые видения.



Постепенно неформальное объединение росло, и, когда наступил момент присвоить ему имя, Сироткин вспомнил про любимую компьютерную игру.

Так на свет появился Анклав.

Убежища Анклава (на жаргоне членов организации, конечно же, называемые «ваултами») представляют собой переоборудованные подземные коммуникационные сети различных ведомств, заброшенные в 1990-е из-за недостатка финансирования и по другим причинам. Сам Сироткин руководит действиями своих подопечных из секретного ядерного бункера недалеко от Сосновоборской АЭС.

Члены организации тщательно поддерживают конспирацию и следят за тем, чтобы о существовании «ваулов» не узнали непосвященные. В задачи агентов Анклава входит добыча ресурсов, необходимых для организации убежищ, и выживания в условиях постъядерного мира. В этом «поисковые группы» Анклава не останавливаются ни перед чем; зачастую они осуществляют похищения людей с целью приобретения бесплатной рабочей силы. Для контроля этих рабов широко используется химиоэлектростимуляция.

Помимо «подготовки материальной базы», Анклав также занимается собственными научными разработками. Известно, что в его подземных лабораториях трудятся как минимум трое ученых, обладающих той или иной степенью Просветления. Это обуславливает высокую по современным меркам техническую оснащенность боевых подразделений Анклава, на вооружении которых состоят контурные ускорители промышленного уровня и особая «силовая броня» — подвижные бронекостюмы, полностью изолирующие человека от внешнего мира и значительно увеличивающие его силу. В своих перемещениях между Убежищами члены Анклава используют генератор прокола, позволяющий специально оборудованной мотодрезине входить в транспортальную сеть метро.

Столкновение с Анклавом опасно всегда — это беспринципные фанатики, не останавливающиеся ни перед чем ради достижения своих целей. С их точки зрения, все, кроме них самих, уже давно мертвы, если не прямо сейчас — так немного позже, так что нет ровным счётом никакой разницы, когда именно оборвать жизнь досадной помехи.

Белый отряд

Начало XX века, вместе с приходом Югота принесло и мощную некроинфернальную волну, захлестнувшую массовое сознание планеты. Готовая сделать мощный рывок в светлое будущее, земная наука оказалась переориентирована на дело уничтожения и разрушения. Об этом свидетельствует вся история развития военной техники первой мировой войны, когда наука вместо того, чтобы вести людей по пути разума и познания, порожила одно ужасное орудие убийства за другим. Но мало кому известно, что один из научных экспериментов завершился потрясающим успехом, хотя возможно, для всех было бы лучше, если бы этого не произошло.

Разработка профессора Михаэля Геллера, происходящего из семьи полужских немцев, могла бы дать человечеству дорогу к процветанию, но вместо этого попала в руки одной из многочисленных бандитских шаяк времён первой мировой войны. Пространственный деформатор оказался во власти кровожадного и беспринципного самопровозглашённого казачьего атамана, садиста, психопата и насильника Льва Гольдштейна-Вольского, известного всему югу России как «атаман Сволота».

Устройство профессора было смонтировано на названном в честь атамана бронепоезде, после чего он навеки растворился в пространстве, покинув Землю. Но отнюдь не исчез бесследно. Сложное устройство, созданное благодаря озарению и использующее в своей работе глубочайшие тайны строения вселенной, переместило бандитский состав в ирреальное пространство, соприкасающееся с глобальной сверхсистемой квазисингулярности Метро. Бронепоезд атамана в буквальном смысле слова получил возможность перемещаться между планетами в пузыре искажённого пространства, проникая в Метро и выходя из неё. И бандиты распорядились этим так, как сочли нужным.

В настоящее время община «белого отряда» насчитывает несколько сотен казаков, у каждого из которых есть по несколько собственных рабов, следящих за хозяйством и сдаваемых в аренду казачьему кругу.

Основное депо межзвёздного локомотива находится на Марсе, в уцелевшем геодезическом куполе цивилизаций, на так называемой станции «Яблоневый сад» — исполинском карьере по добыче марсианского угля, приводящего в движение топки всех паровозов Белого Отряда. Благодаря тому, что все казаки большую часть времени проводят в поездах, в поисках металла,

деталей и новых рабов, они практически не страдают от низкой силы тяжести на Марсе.

Основой экономики Белого Отряда являются грабительские налёты на железнодорожные станции и похищение в тёмное время суток людей с железнодорожных платформ, находящихся в заброшенной сельской глубинке.

Основной опасностью для Белого Отряда является то, что составляет саму основу его существования — пространственный деформатор. Это устройство позволяет перемещение между планетами посредством инфернореальности Метро, но при этом не сковывает объект необходимостью придерживаться Закона Подобия

— выход возможен в любой желаемой точке. Захват деформатора является первоочередной целью для многих и многих тысяч кагалоинферноидов. Бронепоезда Белого Отряда, попадая на Землю или в Метро в поисках необходимого им сырья и снаряжения, регулярно вступают в перестрелки с механоидами кагалодемонов,

Одной из загадок Белого Отряда является потрясающее долголетие его членов — чего стоит хотя бы тот факт, что отряд до сих пор возглавляет всё тот же атаман, что когда-то уводил самый первый бронепоезд в неизвестность. Но этот секрет надёжно охраняется постигшими гнусные тайны кагалоидной магии высшими чинами Белого Отряда, такими же садистами, маньяками и насильниками, как и их бессмертный предводитель.

КульТ 20

Первые ролевые игры, воплощавшие в себе шифрокодированную борьбу извечных Льда и Пламени, впоследствии попали под деградирующее влияние и оказались искажены и извращены зловещными нумероинферналами. Кагалоидные маги культа цифр, увидели в переведённой в плоскость математических абстракций борьбе возможность усилить своё влияние. Итогом стало так называемое «развитие» ролевых систем по пути дальнейшего числового усложнения, в котором роль самого игрока сводилась к броскам кубиков и бездумном сравнении итоговых результатов с многочисленными таблицами. По сути, игроки превращались в безвольную деталь сложного глобального комбинаторного некромагического процесса, использующего математические абстракции для формирования некроинфернального эгрегора, подконтрольного так называемым «игроделам».





[перейти к содержанию](#)



Эти зловредные игры-клоны, маскировались самыми разнообразными романтическими названиями вроде «драконы и принцессы», «подземелья и замки» и так далее. Сначала они массово плодились сами, постепенно превращаясь в безобразно распухшие тома, а впоследствии их зловещие создатели полностью подчинили себе оригинальную идею, попросту купив её на корню на деньги мирового заговора.

Совершенствование системы цифротабличного подчинения сознания шло в несколько стадий, одной из которых явилось возникновение так называемых «универсальных» систем, которые вообще были не более чем набором инструментов для кубикокидания, наскоро замаскированным под «новые универсальные игровые миры, не привязанные к миру меча и магии и позволяющие моделировать любое игровое окружение». Уже само создание персонажа в такой псевдосистеме превращалось в усложнённый процесс, вовлекающий в себя пристальное изучение огромных насыщенных цифрами пухлых томов, растягивающийся порой на пару суток напряжённой работы. Реакции, протекающие при этом в воспалённом мозгу людей, ознакомившихся с математическими некроформулами этих псевдоигр, по сути являлись (и до сих пор являются) неприкрытым служением тьме и мраку глобального заговора, или точнее заговоров, поскольку в какой-то момент изначальная группа нумероинферналов раскололась на несколько конкурирующих между собой блоков.

Култ готопедероидных страданий всяких «вампиров», «оборотней» и прочих иудосимволов «нового мирового порядка» являлся лишь одной из ступеней этой борьбы, предназначенной вовлечь съеденные приходом Волны мозги гламуризированных псевдоинтеллектуальных домохозяек в общий круговорот усиления магических групп.

Разумеется, высшие цифроинферналы никогда не показываются на публике, а создаваемые ими недоигры делаются не более чем безвольными марионетками, немногим отличающимися от «ролевиков», «полёвщиков», «толкинистов», «мотыжников» и прочих беспомощных жертв псевдоролевого движения. Тем не менее, не следует их недооценивать. Собираемая с безвольных доноров энергия математического анализа развития ситуации позволяет им просчитывать ход событий, эффективно заменяя способности к Предвидению, а топологические проявления эгрегоридального искажения пространства вполне успешно конкурируют с магией. Некоторые бледные

тени этих способностей доверяются цифромагами отдельным представителям своих марионеток, о которых речь пойдёт ниже.

Среди жертв всех этих «игр» рано или поздно находят такие, которые могут стать объединяющим началом для группы игроков, увлечь их за собой и, таким образом, превратиться в оперативную ячейку. Вскоре после этого она становится инструментом политического, экономического, оккультного и даже физического воздействия на неугодных. Эти группы объединены единым, и в настоящее время только в России представляют собой сотысячную армию надёжно зомбированных, тренированных, послушных бойцов, готовых не задумываясь выполнить любую боевую задачу сразу же по получении в руки оружия.

Эта армия аморальных, антипатриотичных бездуховных марионеток распространилась не только по всей России, но и по всему миру, готовая привести в исполнение любой приказ своих хозяев. Даже в мирное, казалось бы, время, не имея на руках «настоящего» оружия, они всё равно остаются опасной силой. Прибить кого-то «игрушечным мечом», который даже будучи тупым, по-прежнему остаётся увесистым куском железа, ведущим свой род от лома или рессоры. Пристрелить из лука (настоящего толкинистского «эльфийского» лука, схожего с теми, что использовались во всех сколько-нибудь значимых войнах по всему миру на протяжении последних двух тысяч лет, а не той жалкой игрушки, которую они обычно возят с собой для отвода глаз). Изнасиловать или посадить на иглу ребёнка или родственников неугодного. Убить кого-то в тщательно срежиссированной вроде как «пьяной» драке — вот основные методы действия этой гнусной эльфопедероидной клоаки. Не случайно центром культа 20 является Казань — город змеепоклонников, основной достопримечательностью которого является женский монастырь, давно осквернённый и ныне используемый как место силы, в тёмных подвалах которого появляются на свет всё новые и новые омерзительные змеелюди.

Но не следует думать, что всё ограничивается только толпами послушных марионеток, ни в коем случае. Всё гораздо хуже. Огромные деньги, инвестированные в этот проект его хозяевами, приносят свои плоды. Многие политические фигуры так или иначе попадают под контроль именно благодаря этим деньгам. Более того — их хватает, чтобы содержать собственные органы массовой информации, занимающиеся раздуванием шумихи, публикациями



сомнительного «творчества» порнографической и дегенероидной направленности, а также созданием дымовой завесы вокруг реальных масштабов и целей явления. Наиболее ярким представителем такого продажного органа массовой информации является якобы «литературный» журнал, издаваемый в Башкирии пребывающим в чине резника инферноидом, известным под оккультным псевдонимом Й'эгуддин.

Любое печатное произведение за его авторством смакует подробности убийства, извращённого насилия и остервенелой грызни, залитое кровью и спермой. Те произведения, которые он не пишет сам, творит свора прирученных и специально натасканных некроманьяков и педофилов, полностью подчинённых его воле. Есть подозрения, что именно он контролирует отделения Культа 20 на территории России и стран бывшего Советского Союза, но эта информация никак не может полностью подтвердиться — настолько умело он скрывается за несколькими мимикрирующими марионетками, сам пребывая в тени.

Тем не менее, факт остаётся фактом — Культ 20 — мощное мировое зло, попытка обретения власти которым неизбежна, и вопрос исключительно в том, когда именно это произойдёт.

**Человек. Убей. Эльфа. С. Луком.
Из. Дробового. Ружья.**



(Помните! Светоносная механика АРРРГХЪ! не оказывает дегенерирующего влияния на психику, эффективно усиливая проведение Очищающих Ритуалов)

Милиция

Милиция, ГИБДД и прочие государственные структуры, призванные охранять покой добропорядочных граждан, отнюдь не находятся под полным прямым контролем Галактического Кагала. Опытные манипуляторы, кагалоинферноиды фактически подчинили себе государство и его механизмы подавления, первоначально нацеленные на борьбу с врагами народа. Всё, что им потребно, они могут сделать через людей, не выходя на прямой контакт с исполнителями.

Для того, чтобы добиться контроля, вовсе не обязательно подвергать зомбированию каждого чиновника и милиционера. Достаточно создать условия, при которых естественным поведением государственной системы будет содействие кагалодемоноидам. Располагая огромными финансовыми, некроинфернальными и мис-

тикомагическими ресурсами, Галактический Кагал манипулирует отдельными элементами государственного аппарата для претворения в жизнь своих омерзительно бесчеловечных замыслов.

Для борцов за дело Вселенского Света наиболее вероятным является столкновение с обычными сотрудниками правоохранительных органов. В подавляющем большинстве случаев они — обычные люди. Запутавшиеся. Не знающие всей правды. Считающие себя психически здоровыми и, конечно же, не верящие во всякую чушь про демонов, оккультизм и происки иудекалоидов. Их задача — борьба с преступностью. Поскольку на своем пути Воин Света обязательно рано или поздно будет поставлен перед тяжелым нравственным выбором: соблюсти закон или поступить так, как велит совесть, — рано или поздно он окажется по ту сторону черты. В глазах закона Воины Света будут преступниками. А милиция должна ловить преступников.

Поскольку зарплата сотрудника правоохранительных органов невелика, вряд ли можно встретить рядового милиционера с высшим образованием. Скорее всего, это простой парень, который после армии не смог найти себе работы лучше. Не стоит ждать от него понимания и сочувствия — ему регулярно приходится иметь дело с отбросами общества, которые этого просто не заслуживают с любой точки зрения. Если заваривается что-то серьезное, недоступное для понимания простого человека с улицы, рядовой милиционер, скорее всего, поспешит оказаться где-то в другом месте и сделать вид, что ничего не было. И, конечно, практически все рядовые милиционеры любят деньги, особенно если «клиент» выглядит как человек, которого легко можно заставить их отдать.

Милицейские следователи знают, что преступления обычно совершаются людьми глупыми и слабыми (люди умные и сильные добиваются своих целей, не нарушая уголовный кодекс). Начальство требует от следователей раскрываемости, а вовсе не абстрактной «борьбы за справедливость», а, согласно известной формуле, раскрываются именно те преступления, которые должны быть раскрыты. По своей работе милиционеры привыкли общаться с подонками, которые лучше всего понимают язык силы.

Ради раскрытия преступления сотрудникам милиции регулярно приходится идти против буквы закона. Следователям, занимающимся особо важными делами, приходится контактировать и взаимодействовать с авторитетами преступного мира. Все сотрудники милиции знают, что абсолютно чистым перед законом при этом остаться практически невозможно. Работать же как-то

надо, и поэтому в трудной ситуации милиционеры всегда поддержат и защитят своих. Через несколько лет подобных мытарств даже у сильного духом человека деформируются заложенные в детстве и юности морально-этические установки. Те, кто не играет по установленным правилам, надолго в системе не задерживаются. Человек идет путем большинства и подчиняется обстоятельствам.

Галактический Кагал манипулирует правоохранительными органами разными способами, в зависимости от стоящих задач. Подкуп, зомбирование или устранение отдельных сотрудников — это крайние методы. Чаще инферноиды дают милиции и прокуратуре то, что нужно: информацию, недостающие улики, самого подозреваемого, но при этом, разумеется, не раскрывают ни всей правды, ни тех методов, которыми были добыты ключевые сведения. Стоит ли говорить, что Кагал при этом, как и всегда, преследует свои корыстные античеловеческие интересы?

Всегда помните о том, что сатаноиерархи обладают способностями предвидения и могут заранее сфабриковать необходимые материалы и подкупить нужных людей, четко зная, что в этот момент у жертвы просто не может быть алиби. Если же человек действительно в чем-то замаскирован — это будет найдено и предложено на блюдецке сотрудникам органов. А окончательную судьбу несчастной жертвы решит система пенитенциарных учреждений, за годы сатаноидной власти эффективно превращенная в самодостаточную машину смерти и деградации.



НИИ неравновесной термодинамики имени академика Волкова

Когда-то научно-исследовательский институт неравновесной термодинамики имени академика Волкова был одной из секретнейших научных организаций в СССР. В его лабораториях исследовались тайны прикладного оккультизма и дошедших до наших дней мистикомагические традиции. Важнейшей задачей НИИ являлась разработка техномагических артефактов, пригодных для использования людьми, не обладающими специальной оккультно-мистической подготовкой. К «магии» в энциклопедическом понимании тогда относили все трудноописуемые в терминах общепринятой научной традиции технологии, внедрение которых также было возложено на плечи сотрудников института.

НИИ разработывал агрегаты, использующие принципы неравновесной термодинамики, специальной теории относительности и тензорно-функциональной квантовой механики. В советские годы просторы мирового океана бороздил разработанный институтом экспериментальный подводный ракетоносец с мыслереактором, работающим на ментальной энергии океанической флоры и фауны. К сожалению, этот весьма дерзкий и перспективный проект оказался роковым для НИИ: в перестроечные годы его деятельность была сочтена экологически вредной и противоречащей материалистическому восприятию науки, в связи с чем финансирование деятельности института резко сократилось.

Институт был вынужден искать другие источники существования, что привело его к международным программам Фонда Цореса. В ожидании грантов от щедрых зарубежных спонсоров НИИ, успевший потерять часть ключевых сотрудников, рьяно принялся за разработку тем, предлагаемых агентами влияния сатаноидов.

В настоящее время НИИ неравновесной термодинамики имени академика Волкова является марионеткой Галактического Кагала. Отдельные лаборатории, строжайшим образом контролируемые агентами иудеоинферналов, занимаются исследованием и развитием некромагических традиций на благо античеловеческих интересов прислужников Тьмы. Другие отделы института являются своего рода концентрационным лагерем для опасных ученых и инженеров. Людей привлекают высокими зарплатами и социальными льготами, после чего подвергают частичному зомбированию (подобно сотрудникам ОРПП) и держат под присмотром. Основной их работой становится создание сложных конструктов сомнительной практической применимости.

Время от времени Кагал использует НИИ для дезинформирования своих конкурентов. Малополезные

специалисты с бесперспективными разработками отвлекают внимание от чего-то более серьезного, или просто подбрасывают магическую обманку, способную направить чужие исследования по ложному пути.

Именно в НИИ Волкова обычно проводятся все работы, связанные с захваченными артефактами и изделиями КХТ и его лабораторий, а также прочей попадающей в корявые клешнешупальца галактического кагала инопланетной техникой. Это регулярно приводит к боевым столкновениям в окрестностях лабораторий между охраной института и агентами противодействующих сил, посланных вернуть похищенные артефакты. Часть высшего руководства НИИ давно уже не является людьми. Для поддержания жизни и здоровья своих одряхлевших за десятилетия кабинетной работой тел они используют наиболее простые в воспроизводстве предметы-усилители нечеловеческого происхождения и некоторые инфернотехнологии собственной разработки.

Одним из профильных занятий НИИ и по сей день являются поиски изделия «Пионер», скрывшегося во времена поглощения института агентами Галактического Кагала в неизвестном направлении вместе со всем экипажем, ракетным вооружением, научной группой и прототипом экспериментальной торсионно-резонансной пушки.

Новые Люди

В 1994 году группа молодых людей из Москвы, познавших Просветление, создала клуб по интересам, посвященный изучению оккультно-философских вопросов. Постепенно в своих нравственных исканиях эти люди пришли к следующему выводу: человек, наделенный особыми способностями (то есть, Просветленный) является следующей стадией эволюции homo sapiens как биологического вида и избран самой природой для того, чтобы управлять миром. На фоне общего идеологического, социального и культурного кризиса в стране они решили, что обычные люди, не обладающие Просветлением, деградируют и способны только к разрушению. Так появились Новые Люди — организация Просветленных, ставящая перед собой цель установления власти homo novus.

Фактически, Новые Люди — это радикальное нефашистское объединение, стремящееся к мировому господству. В своей борьбе они уже успели столкнуться с Галактическим Кагалом и другими иудодемоническими организациями приспешников Тьмы, и обладают достаточным опытом подпольной войны.

Контактируя с Просветленными, Новые Люди стремятся убедить их в правильности своей идеологической

платформы (нередко используя для этого хитрые интриги, провокации и другие манипулятивные методики) и поглотить в свои ряды. Члены организации видят в этом путь к всеобщему благу, и не считают возможные жертвы среди обычных людей сколь бы то ни было серьезной помехой.

Авторитету Новых Людей способствует широкая кампания по раздуванию популярности идиотического рекламного мега-ролика «Ночной дозор», описывающего мифическую организацию «светлых иных».

Некоторые особо радикальные представители Новых Людей видят зло в самой техногенной природе современной человеческой цивилизации и стремятся замедлить научно-технический прогресс, который, с их точки зрения, только усугубляет проблему духовной и нравственной деградации обычного человека, ибо умножает соблазны и ослабляет волю, необходимую для развития своих скрытых способностей. Неолуддиты, изначально пошедшие по неверному пути и извратившие светлую идею всестороннего развития, считают просветленных инженеров и изобретателей предателями новой расы, подлежащими уничтожению.

Контакт с Новыми Людьми опасен. Несмотря на то, что своей целью они декларируют построение гармоничного и справедливого Нового Мирового Порядка, на деле они опьянены и ослеплены собственным могуществом. Новые Люди наделены мощными сверхъестественными способностями и не стесняются применять их во вред другим в случае необходимости.

Они достаточно умны для того, чтобы не раскрывать карты до последнего момента. Их основные средства — манипулирование простыми людьми для вовлечения в свои ряды Просветленных, тщательное срежиссированное создание кризисных ситуаций, как правило,



путём телепатического воздействия, с последующим появлением в роли избавителей и навязыванием ошарашенным «спасённым» собственной, извращённой и ложной идеи реформации мира.

Правозащитное объединение «Пражская группа»

«Пражская группа» была создана еще в 1970-е коллективом журналистов, работавших в одном из восточноевропейских отделений ТАСС. Так получилось, что трое из шести первоначальных членов Пражской группы имели богатый опыт сотрудничества с КГБ в деле доноительства на неблагонадежных коллег. Еще один правозащитник просто был внедренным провокатором. Уже в конце 70-х два простых члена Пражской группы оказались, соответственно, в психиатрической клинике и в Израиле. Остальные четверо правозащитников уверенно и непреклонно продолжали свою деятельность, всякий раз неким «героическим» способом избегая преследования со стороны спецслужб.

Вокруг Пражской группы достаточно быстро сформировался кружок единомышленников, состоящий, главным образом, из аутичных интеллигентов, отдаленно знакомых с либеральными ценностями и европейской гуманистической культурой. КГБ регулярно подкидывал своим цепным «борцам за свободу» различные мелкие, несущественные обрывки информации — и они радостно изображали бурную правозащитную деятельность, не стремясь особо распространяться, на чьи деньги ездят по заграницам, устраивают светские приемы и просто весьма обеспеченно живут.

Но во второй половине 1980-х в СССР наступили трудные времена. Общий экономический и системный кризис в сочетании с ростом «гласности» привел к снижению финансирования и последующему закрытию курировавшего Пражскую группу отдела КГБ. В результате члены правозащитного объединения оказались не у дел и вынуждены были искать себе новых хозяев. Заниматься какой-либо самостоятельной работой они уже давно разучились. На этом месте пути членов Пражской группы разошлись.

Первый из правозащитников, Семен Семенович Максимов, выбрал себе карьеру писателя. Быстро найдя общий язык с директором одного

из издательств, ранее сотрудничавшим с КГБ в части доноительства, он стал эксплуатировать свой образ борца за гражданское общество, надиктовывая целой шайке юных литературных негров-борзописцев захватывающие истории о своих похождениях и борьбе с «кровавой гэбнёй». Максимов был застрелен в 1995 году наемным убийцей; преступление практически однозначно классифицируется как совершенное по экономическим мотивам.

Другой член Пражской Группы, Михаил Вениаминович Теребицкий, после долгих скитаний обосновался в Мельбурне. Ныне Теребицкий является главным редактором электронной газеты «Новые Русские Новости», со страниц которой регулярно выступает в защиту прав безвинно убитых исламских террористов, чеченских боевиков, распространителей детской порнографии и просто крупных преступных дельцов, готовых заплатить достаточно большие деньги за формирование образа политического диссидента и мученика. Спецслужбы Черного Блага классифицируют Теребицкого как лицо, не представляющее опасности, и считают его вербовку нецелесообразной.

Еще двое доблестных борцов за гражданское общество, Александр Денисович Матренин и Владимир Анатольевич Певзнер, в 1994 году попали в поле зрения Галактического Кагала. Им было предложено возродить Пражскую группу и продолжить оставленную «правозащитную» деятельность. Предложение было из разряда тех, от которых не принято отказываться: на другой чаше весов лежало обнародование документов из архивов КГБ, способных поставить жирный несмываемый крест на их репутации.

Сегодня Матренин и Певзнер продолжают своё жалкое существование в качестве мимикрирующих зомбозверов, являясь верными слугами некрокагалов, беспрекословно выполняющими все поручения своих сатаноидных хозяев.

Во времена Горбачева еще одного первоначального члена Пражской группы, Анастасию Викентьевну Шматовскую, выпустили из психиатрической клиники (несмотря на её явно нестабильное состояние и синдромы маниакально-депрессивного психоза). Шматовская так и не смогла ужиться с новым миром, и в итоге в 1993 году покончила с собой, приняв чрезмерную дозу снотворного.

Последний из первоначальных членов Пражской Группы, Яков Константинович Бирман, эмигрировал в



Израиль еще в 70-е. Там его следы теряются; по неподтвержденным данным, Бирман вступил в ряды одного из ортодоксальных политических движений Израиля, и в настоящее время состоит в чине резника при некромагической ложе Хайфы.

Все члены «пражской группы», как прошлые так и нынешние, обладают значительным политическим влиянием, подкреплённым стоящими за их спиной силами, и не преминут действовать в интересах своих хозяев, обливая словесными помоями «заказанных» людей и с особым цинизмом извращая правду. Борьба с этими «правозащитниками» осложнена тем, что вести её приходится в основном на их поле, в пространстве продажных средств массовой информации. Одним из наиболее известных их проектов является псевдопатриотическое издательство недолитратуры «Баянь», издающее дубовые поделки графоманов и недоучек, рядящееся под актуальную публицистическую литературу и выполняющее функции дискредитации идей реформирования общества и политической системы.

Сопrotивление

Когда возникло Сопrotивление и кто является его лидерами, до сих пор выяснить не удалось. Ходят слухи, что оно зародилось ещё на заре существования советской власти, на базе пионерских клубов и организаций, но это вряд ли соответствует действительности — слишком уж плотно тогда эти структуры контролировались «старшими товарищами», зачастую тоже уже так или иначе находящимися под инферно-контролем. Членов Сопrotивления также часто можно было встретить в кругах «сорокоманов» и любителей авторской песни.

В отличие от Охотников, Сопrotивление, очевидно, возникло в среде «гражданских» лиц, и поэтому не обладает строгой иерархической структурой. Известно, что Сопrotивление представляет сеть ячеек, каждая из которых отличается достаточно высокой автономностью. Связь между членами Сопrotивления поддерживается через Интернет при помощи закодированных электронных посланий. Высокая уязвимость «тайных» каналов связи Сопrotивления к современным методам перехвата зачастую приводит к тому, что отдельные ячейки начинают действовать в чужих интересах, а то и идут на открытый конфликт друг с другом и высшим руководством этой, и без того аморфной, организации.

Сопrotивление главным образом состоит из молодых людей, ещё не наигравшихся в революцию и страдающих традиционным набором всех возмож-

ных подростковых комплексов. Они плохо оснащены, обладают лишь поверхностными знаниями в теории и практике конспирации, страдают излишним идеализмом, но их юношеская уверенность в своих силах и искренняя тяга к Свету частично компенсирует эти недостатки.

Целью Сопrotивления является противодействие некродемоническим иудеокагалоидным силам во всех их проявлениях. К сожалению, из-за непрофессионализма и слабой политической подкованности члены Сопrotивления видят врага в любых проявлениях государства как системы, относя их на счет происков Кагала. Судя по анализу имеющихся сведений, основная цель Сопrotивления — дестабилизация существующей власти разными способами (от провокаций до терроризма).

Некоторые из нераскрытых громких политических убийств за последние четыре года являются результатом деятельности юных борцов с некродемонами. Примерно в двух третях случаев при этом страдали не сами манипуляторы, а только их публичные человеческие марионетки. Оставшаяся часть случаев приходится на мелкую разменную шуштуру, функциональность которой совершенно не влияет на итоговые результаты деятельности инферноидов. Случаев ликвидации Сопrotивлением действительных Иерархов Кагала или любой другой античеловеческой организации не отмечено. В целом можно сказать, что эта организация, не осознавая истины, выполняет функции «санитаров оккультнодемоноидного мира», зачищая его облажавшихся «игроков» и таким образом укрепляя и оздоравливая дегенератоидную некроструктуру.

Знающие люди рекомендуют соблюдать крайнюю осторожность в контактах с членами Сопrotивления ввиду практически полного отсутствия у них тормозов и желания задумываться над последствиями. В целом эта «организация» является постоянным источником хаоса и энтропии, с которым приходится считаться всем подлинным воинам Вселенского Добра, рано или поздно вынужденным находить свои методы окоротить зарвавшуюся молодёжь, прежде чем та наделает непоправимых ошибок.

Орден Изабеллы

История «Ордена Изабеллы» начинается с девятидесятых годов прошлого века. Изабелла Владимировна Бурундучкова, преподавательница научного коммунизма и марксизма-ленинизма, оказавшись не у дел после краха советского строя, как и многие другие псевдоинтеллигенты тех времен в поисках идеологи-

ческой опоры и места в новой жизни обратила свое внимание на бурно развивающийся интерес к оккультизму и колдовству. Не обладая какими-либо способностями в мистике и магии, Бурундучкова провела много времени в обществе расплывшихся в те времена шарлатанов-кудесников и квазиэкстрасенсов, постепенно сформировав вокруг себя кружок женщин, увлеченных бытовыми приложениями практического псевдоволшебства. И тогда, и сейчас цель у последовательниц Изабеллы Бурундучковой была одна: достижение успеха в жизни через соблазнение и подчинение себе богатых и известных мужчин. Для многих это понимание цели в жизни выражается в банальном желании пожить богато за чужой счет.

На активную корыстную искательницу мистического знания быстро обратили свое иудонекроидное внимание сатаногоидные приспешники Галактического Кагала. Продemonстрировав ей возможности настоящего inferнального оккультного могущества, кагалоиды взяли ее под контроль безо всякого внедрения телепатопроводящих низших inferноорганизмов. Изабелла Бурундучкова достаточно быстро осознала, какие выгоды дает ей четкое следование указаниям новых хозяев, и чем может быть чревато явное или скрытое неповиновение. Вместо того, чтобы впасть в апатию и дать гнетущему ощущению безысходности поглотить свою жалкую душонку, Бурундучкова решила взять от жизни все. Примерно в это же время, на волне «демократизации» страны, из крупных дельцов, преступных авторитетов и народных депутатов начал формироваться слой людей, провозгласивших себя новым русским «высшим обществом» и устраивающим в своем узком кругу определенные ритуалы и порядки. Изабелла и ее подручные стали частыми гостями «светских раутов», постепенно втягивая в паутину некрокагалоидных интриг все больше и больше людей.

Основой магической силы ордена является формирование коллективного макроэгрегора через поклонение материальным удовольствиям плотской природы, а также идолизации разнузданности и безвкусного образа жизни, экспроприировавшего понятие «гламур» и тиражируемого модными глянцевыми изданиями. Будучи исключенными из своей убогой псевдокультурной среды, последовательницы данной оккультно-мистической традиции достаточно быстро теряют свою магическую силу. В мыслепространстве

аура последователей культа гламура имеет противный физиологичный гниюще-розовый оттенок.

В настоящее время орден Изабеллы под строгим руководством Галактического Кагала активно занимается практической бытовой магией, контролируя большое количество оккультных заведений и салонов красоты разного калибра по всей России. Рядовые мелкие ведьмочки — штампованные гламурные «красавицы», в погоне за успехом (в том виде, в котором они его представляют) приносящие свое естество в жертву некротатанинскому молоху. С некоторых пор в связи с распространением деградантских сексуальных меньшинств орден Изабеллы также принимает в свои ряды и милых изящных мальчиков. Кагалоиды используют последователей Изабеллы Бурундучковой для сбора информации, а также для получения контроля над интересующими их людьми. Нередко недоколдуны выступают в качестве рупора античеловеческих идей трупогоидов, принимая участие в кампании по гламуризации и извращению радикальных околонационалистических политических движений. Орден поддерживает контакты с неформальными организациями иудовампироидов, также считающих себя «аристократами духа», и время от времени сдает ему неугодных людей или конкурентов в качестве высочайше дозволенной и одобренной Галактическим Кагалом добычи.





Стратегия и Тактика Врага

Знание — основное оружие Человека Светоносного в борьбе с иудосатаноидами. Чтобы противостоять гнидонекроидным проидам, необходимо знать, как действует Враг. Всегда важно понимать, что прислужники высших инферналов могущественны, но не всемогущи. Их возможности и ресурсы имеют границы. Трупозлодеи идут по пути наименьшего сопротивления, используя для претворения в жизнь своих замыслов все известные слабые стороны общества и человеческой природы. Здесь и далее мы будем преимущественно говорить о Галактическом Кагале; необходимо помнить о том, что прочие тайные инферносообщества утверждают свое оккультнонекроидное превосходство аналогичными методами и средствами.

Манипулирование людьми

Подлые сатаноприспешники некродемоноидов используют все возможные средства для установления тотального контроля над человечеством с целью причинения ему всевозможных страданий и инфернальной боли. Современная человеческая цивилизация стремится к управляемой системе; при такой структуре общества достаточно подчинить себе высшие уровни иерархической машины, чтобы сделать человечество огромным генератором темной мыслеэнергии. Превратив элиту в некромарионеток, Галактический Кагал управляет простыми людьми, используя подчиненные ему средства массовой информации. Некростарцы и их жалкие прислужники являются опытными манипуляторами. Они понимают, что, хотя любое явление имеет материальные причины (включая астральные формы существования), информационное пространство оказывает значительное влияние на настроения и поведение людей. Для облегчения процедуры инфернодоминирования трупокагалоиды через радио и телевидение навязывают безвольным народным массам дегенеративные модели поведения, низводящие человека до состояния безвольного животного. Человеческие стремления оккультносатаноидная воля ограничивает удовлетворением низменнейших биологических потребностей. В отношениях между людьми инферноидами утверждаются модели, сводящиеся к сексу и доминированию. Когда естественная, заложенная на генетическом уровне тяга всякого разумного существа к Вселенскому Свету подавлена, человека можно подчинить силам зла, подманив его к вечно алчущему, сияюще-черному лону тьмы. Встать на путь деградации и саморазрушения просто, вернуться к добру, любви и свету гораздо сложнее.

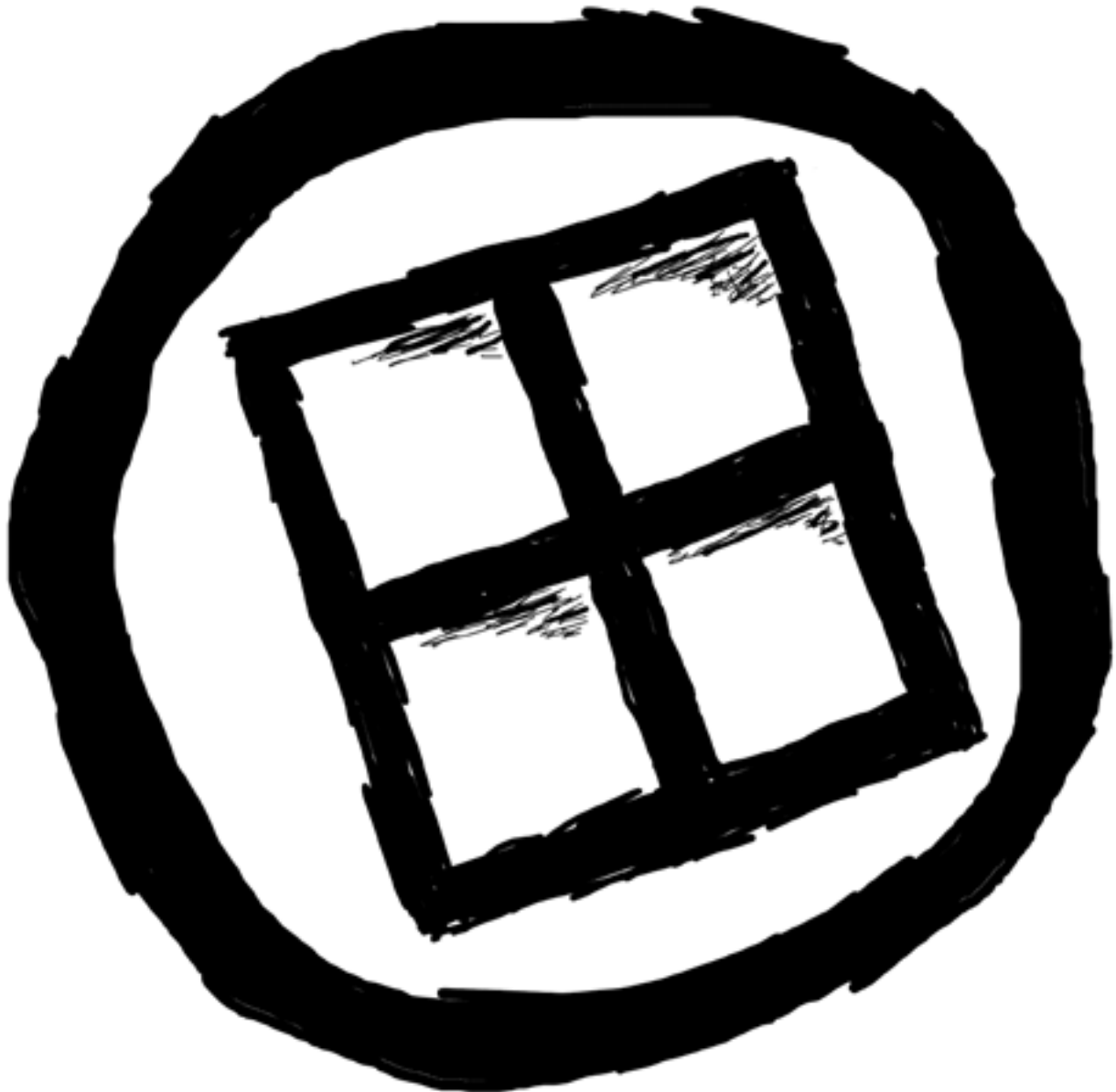


Помимо управления безвольными народными массами, Галактический Кагал также стремится захватить контроль над естественными революционными проявлениями, свойственными прогрессивным слоям человечества. Для этого обладающие провидческим даром манипулятивные некростарцы тщательно отслеживают возникающие в человеческом обществе идеи, имеющие возможность породить социальные течения центростремительного характера. Как только новое, перспективное веяние попадает в поле зрения сатанотрупоидов, создается фиктивная идеологическая структура, служащая изоциренному ее извращению. Место философов-сновидцев, радеющих об улучшении будущего человечества, занимают мерзкие беспринципные политиканы, мимикрирующие зомбозвероиды, призванные сохранять господство Галактического Кагала. Вокруг этих проводников некрозла формируются квазиоппозиционные движения и политические партии, привлекающие в свои ряды социально активных, прогрессивно мыслящих людей. Постепенно с использованием психотропных препаратов и демононекроидного инферногипноза члены подобных марионеточных организаций превращаются в послушных приспешников тьмы. Слуги инферноидов, отождествляемые в массовом сознании с представляемым ими политическим движением, совершают разного рода безнравственные поступки, дискредитируя естественные прогрессивные стремления. Так формируется стойкая атмосфера безысходности, насаждается отвращение к любым проявлениям активной жизненной позиции. Перед каждым человеком ставится выбор: либо вступить в ряды без-

умных антисоциальных религиозных или политических экстремистов, либо найти свое место в новом мировом порядке. Мыслящие, но политически пассивные люди стремятся подороже продаться какому-нибудь из протянувших свои щупальца над страной олигархических преступных сообществ — то есть, попасть под крыло контролируемой Кагалом Опричнины.

Для противостояния некроидеологическому наступлению Галактического Кагала в первую очередь следует твердо понимать, что современный мир представляет собой достаточно сложную систему. Любая конструктивная теория, политическая или религиозная, является его осознанным упрощением. Чтобы не стать безвольной марионеткой в руках сатаноинферноидных сил, важно всякий раз задавать себе вопрос: кто и зачем предлагает такую заведомо усеченную картину действительности?

Жизненно необходимо осознавать, что в наши дни некропроидные инферносилы вполне овладели искусством лживой риторики, позволяющим сочетать призывы к античеловеческим деяниям с гуманистической, патриотической и прочей прогрессивной терминологией. Вступать в идеологический спор с трупокагалоидами не стоит. Во-первых, это нарушает конспирацию, поскольку раскрывает ваши истинные взгляды непосредственно перед сатаноинферноидами. Во-вторых, приспешники Бездонной Тьмы тут же воспользуются моментом и примутся пропагандировать свои кагалоидно извращенные теории. В-третьих, инферноиды посредством проверенных технологий психологического манипулирования могут с легкостью превратить спор во взаимное словесное испражнение, чтобы замести следы и отвлечь внимание общества от действительно актуальных проблем.



Действия в кризисных ситуациях

Временами отлаженная многими столетиями гадоинфернальная машина ненависти и разрушения дает очередной сбой. Зло и разрушение являются проявлением внутренней слабости; система, построенная на ослаблении и подчинении воли, изначально содержит в себе недостатки. Только оккультное могущество некростарцев и та сила, которую дает им подписанный чистой кровью шестисот шестидесяти шести невинных младенцев договор с высшими инферналами Юггота, позволяют подобному от природы уязвимому гнидоагрегату сохранять свою работоспособность.

Основными источниками трудностей для сатанокагала являются действия конкурирующих оккультных организаций и естественные непредсказуемые вспышки Искры Просветления в сознании обычных людей. В любом случае первым шагом кагалоидов по устранению сложившейся проблемы будет сбор и анализ информации всеми доступными средствами, в том числе с использованием черных оккультных методик. На основании полученных сведений местные низшие иерархии принимают решение о том, могут ли они справиться с ситуацией своими силами. На этом этапе временами допускаются ошибки; как правило, вследствие именно этих проколов появляются на свет различные малые организации, враждующие или конкурирующие с Галактическим Кагалом (такие, как Анклав или охотничье общество «Бердыш»).

Вопреки распространенному заблуждению, Кагал использует отнюдь не только силовые методы решения проблем. Некростарцы прибегают к полному спектру доступных средств урегулирования кризисных ситуаций в свою пользу. Насилие — крайний метод; к нему прибегают только в том случае, если все остальные, не столь явные пути решения не позволили взять положение под свой контроль или по каким-то причинам недоступны. Как правило, опытные в закулисных играх трупоинферноиды предпочитают решать проблемы чужими руками, вовлекая в дьявольскую игру практически подконтрольные им механизмы государственного аппарата подавления. В любом случае Кагал в первую очередь ищет способ извлечь для себя выгоду: например, если появляется новый Человек Светоносный, осознающий гнидогадность сатаноинфернального давления и избирающий смыслом и целью своей жизни борьбу с происками иудоинферналов, его благие устремления пытаются различными косвенными методами направить в сторону нанесения ущерба конкурентам Галактического Кагала. При этом специально обученные ищейки, прихвостни мелких

злодеев, начинают собирать на него компромат, с изощренным старанием фиксируя все его формальные преступления против установленных государством законов. Когда праведный борец с тьмой выйдет из-под контроля, сдать его правоохранительным органам еще тепленьким не составит особого труда. Так «раскрывается» подавляющее большинство громких политических и экономических преступлений. Никто давно уже не удивляется тому, что до суда обвиняемые по подобным делам редко доживают. Никто не задает лишних вопросов. Пропагандистская машина, спонсируемая на заляпанные кровью, нефтью и кокаином доллары фонда Цореса, исправно вбивает людям в голову, что грязные разборки в высших эшелонах общества — естественное явление, надо относиться к нему как к должному и не лезть туда, куда не следует.

В том случае, если ситуация выходит из-под контроля, Галактический Кагал ищет способы выйти из затруднительного положения с минимальными потерями. Инферноиды с легкостью идут на жертвы, чтобы не дать разрушить целое. Подобное пренебрежение к своим собственным собратьям наполняет жизнь человека, вставшего на путь приспешника гнидогадоидов, постоянным страхом стать очередной такой жертвой. Регулярное участие в некромагических ритуалах с использованием различных наркотических и одурманивающих химикалий только способствует развитию паранойи и маниакально-депрессивного психоза. Такова суровая плата за видимость могущества, которую дает сделка с предателями человечества.



Новая Парапандальная География: Тайны и Секреты Времени и Пространства!

Албания

На территории этого крохотного государства находится один из самых известных склепов працивилизаций. Точнее не сам склеп, а только вход в него и гипертоннели двустороннего воздействия. Но даже этого более чем достаточно для того, чтобы на территории Албании кипела тайная, но от этого не становящаяся менее жестокой, война за овладение древним наследием.

Именно установленное в пространственном пузыре албанского схрона психотронное орудие неоднократно решало судьбы многих народов, когда до него добирался истинный просветлённый. Одним из эффектов его применения были события в Румынии во время победного наступления советских войск на терпящий сокрушительное поражение третий Рейх.

Последовавшая за этим диверсия со стороны Просветлённых надолго вывела тоннель доступа к орудю из строя. Возобновить его до сколько-нибудь функционирующего состояния удалось сравнительно недавно, но нарушен он был после первого же, сравнительно безвредного, тестового применения установки, вызвавшего в русскоязычном интернете глобальный всплеск проалбанских настроений. Особенно подвержены ему оказались представители не очень крепких волей подростков, уязвимых к психотронному воздействию вследствие общего истощения организма неправильным образом жизни, подростковым алкоголизмом и беспорядочными половыми излишествами.

За контроль над установкой по понятным причинам борются все сколько-нибудь влиятельные организации, от Кагала и Чёрного Блага до Разрушительно-Подрывной Церкви и Центра Разрушения Управления.

Зачастую базы на территории разных стран мира создаются с одной единственной целью — как-то пробить портал на непосредственно внутреннюю территорию албанской психотронной пушки или забросить ударную группу на прилегающие к ней слои земной реальности с целью обретения контроля над имеющимися средствами доступа.

Поскольку постоянный портал пребывает в выведенном из строя состоянии, для его временной активации используются тёмные ритуалы и обильные человеческие жертвы. Активный сбор значительного количества биомассы, как правило, обладающей вполне специфичес-



кими возрастными и астральными характеристиками, является основным признаком того, что кто-то вновь решил открыть путь в албанский схрон. Разносящееся при этом астральное эхо улавливается всеми хоть сколько-нибудь чувствительными просветлёнными и некоторыми тёмными магами.

Стоит учитывать, что на территории государства находится огромное количество созданных в годы холодной войны бункеров и бомбоубежищ, фактически покрывающих всю территорию страны. Некоторые из них превращены в туристические объекты, некоторые служат складами, но основная масса заброшена и зачастую служит базами разного рода кагалодемоноидных структур или местных этнических банд. Как минимум одно из этих убежищ является тайной базой Анклава. Сохранение среди местного населения многих варварских обычаев, унаследованных от протозвероидных культур, в частности нетерпимость к чужакам и кровная месть, делает выживание посторонних на территории государства затруднительным.

Антарктида

Земля ледяного безмолвия является пристанищем для многих оккультных артефактов и инферномагических сущностей. Поэтому, несмотря на все трудности, многоцелевые исследования Антарктиды продолжаются до сих пор.

В силу естественных условий Антарктида является наиболее удобной точкой подскока для космических кораблей, чей двигатель основан на принципах преобразования мыслеэнергии. Такова причина аномально высокой частоты наблюдения неопознанных летающих объектов в этом регионе. Некоторые смельчаки до сих пор ищут там остатки секретной исследовательской базы Третьего Рейха, с которой, по некоторым сведениям, в 1946м году, уничтожив посланную на перехват эскадру военно-морского флота США, ушел в бездонный космос снабженный мыслебиологическим реактором космический линкор «Адольф Гитлер», чтобы больше никогда не вернуться в колыбель человечества.

Примечание: «Хаунебу», предназначенные для полетов внутри звездных систем, используют другой движитель (основанный на гравитационной модели Тесла)



и не нуждаются в использовании энергетических и астральных провалов для экономии горячего.

Ходят слухи, что время от времени штернаумнекроштурмгруппенуберзольдаты Внешнего Астероидного Пояса на своих «Хаунебу» возвращаются в Антарктиду в попытках найти своё второе подразделение. Оно использовалось для охраны места сборки и старта линкора и безвестно пропало. Другой целью этих поисков является желание получить хоть какую-то информацию о судьбе космического Левиафана или хотя бы его конструкции.

Льды Антарктиды являются прибежищем для огромного телепатопроводящего некрослизня (расчетные размеры — длина порядка 18 км, диаметр около 700 м), являющегося протоживой инферномагической антенной, предназначенной для связи приспешников Вселенского Зла с их педеросатаноидными повелителями. Астральный образ этого гигантского инферноорганизма сам по себе способен свести с ума неопытного мыслестранника из-за сверхвысокой плотности потока черной мыслеэнергии, проходящего через его поперечное сечение, что в значительной степени затрудняет нахождение в Антарктиде для любого астрально восприимчивого человека. Слизень размещается в сети катакомб и переходов, выстроенных працивилизацией древних ацтеков специально для него. Эта сделка с тьмой, начатая с договора с всего одним прорвавшимся на землю мимикрозвероидом, принятым за бога, и привела к затяжному падению. Жалкие остатки когда-то великого народа стремительно деградировали, не смогли поддерживать в рабочем состоянии доставшуюся им от гиперборейской працивилизации климатическую установку и, потеряв

свой материк под натиском льда, бежали на американский континент. Впоследствии их потомки были вырезаны Кортесом и его конкистадорами. Немногочисленные сообщества праацтекских каннибалов до сих пор ютятся в сети подземных переходов вокруг редких горячих источников и кое-как функционирующих общественных пищераздатчиков працивилизаций, жадно набрасываясь на любого, кто достаточно глуп и самонадеян, чтобы посетить их подземное убежище.

Крем многоколонный

Затерянная в атмосфере Юпитера огромная, восьмидесятикилометровая, станция гиперборейской працивилизации — один из модулей колониального корабля, когда-то приведшего Разум в Солнечную Систему. Этот орбитальный город из многих башен и колонн полупрозрачного сверхпрочного металла полуразрушен и утратил значительную часть своих функций. Тем не менее, он до сих пор является важным транспортным узлом Солнечной Системы, а в кишках мутировавшей жизнью и заросших плесенью коридорах всё ещё можно найти функционирующие терминалы интендантской и транспортной служб с телепатическим управлением.

С внешним миром станция соединена посредством множества транспортных порталов. Недостаток энергоснабжения повлек за собой их значительное уменьшение и невозможность перемещения крупногабаритных грузов. В типичный уцелевший портал не пролезает даже инферноидный сфероциклопид, не говоря уже о более крупных формах кагалоинферноидов, которые только и способны сохранять более-менее функционирующий разум. В итоге, кагалоинферноидные структуры так и не



смогли подмять под себя Ирем, ограничиваясь нерегулярными рейдами террор-групп на его территорию в поисках ценностей и биоматериала.

Некоторые залы станции всё ещё хранят часть бывшего величия ушедшей расы. Другие же кишат самыми мерзкими образчиками низшей инферноидной и протозвероидной жизни, злобными, кровожадными и жестокими.

Тем не менее, самые разнообразные мародёры посещают заброшенный город в поисках сокровищ, и некоторым даже удаётся уйти не с пустыми руками. Но куда опаснее другие — те, что идут через Ирем по древним маршрутам, перемещаясь между планетами, чётко зная свою цель, и не останавливаясь ни перед чем ради сохранения и приумножения своих тайных знаний.

Ходят слухи о том, что какая-то из земных оккультных структур (возможно — не одна) сумела наладить поставку необходимых компонентов на один из терминалов снабжения Ирема и теперь использует его возможности для снаряжения своих агентов. Об этом свидетельствуют временами попадающиеся на земле артефакты из Ирема, но след этих артефактов обычно быстро теряется, и выявление источника не представляется возможным.

Вход на территорию Ирема можно найти практически в любом строении гиперборейских працивилизаций. Проблема в том, что далеко не всегда переход функционирует в обе стороны или позволяет точную настройку, позволяющую возвращение именно в место старта. Кроме того, переход возможно активировать только телепатической командой.

Казань

Город Змея. В нём до сих пор существует и развивается поклонение омерзительной твари, древнему демону с телом змеи, спящему глубоко под землёй, в ожидании того момента, когда наступит пора пробудиться, выбраться на поверхность и пойти в бой, глотая жалких людишек и убивая их зловедной магией.

Пойти не одному, а во главе армии. Культисты Змея давно и прочно оккупировали город, обжив его потайные подземные лабиринты и превратив их в свои логова. Стоящий на горе змея женский монастырь служит тайной базой поставки жертвенных девственниц в подземные инкубаторы, где они, не приходя в сознание, вынашивают внутри себя одну кладку омерзительных яиц за другой, медленно, но верно превращаясь в бледные разбухшие горы плоти, поедаемые проклянувшимися потомством.

Спящий Змей дарует своим поклонникам многие оккультные знания, так что змеепоклонников зачастую можно найти в центрах оккультной силы древних цивилизаций, где они ищут схроны с оружием и знаниями.

Змеелюди являются специфической формой оборотней и в спокойном, нетрансформированном, состоянии обладают довольно высоким интеллектом, не уступающим интеллекту мимикрирующих зомбозвероидов. Кроме того, из-за присущей змеям изворотливости их довольно сложно обнаружить астральным поиском (сложность на 1кб выше).

Тем не менее, их сознание неизбежно искажается их нечеловеческой природой. Даже в тех случаях, когда они как-то маскируются под человека, их можно вычислить и нейтрализовать. Но уничтожение змея кидаёт на человека астральную метку, которая держится до нескольких недель. Эту печать убийцы в состоянии почувствовать каждый оборотень или змеепоклонник.



Обычно они мстят.

Магадан

Когда-то Магадан был оплотом Человека на Севере. Инфраструктура была способна работать в режиме самообеспечения — до тех пор, пока с помощью нескольких крупных взяток внезапно не «выяснилось», что государству якобы выгоднее дать северные территории на откуп разного рода «коммерческим предприятиям». Частному капиталу выгоден вахтовый метод работы. Он не заинтересован не только в том, чтобы благоустраивать этот регион, но и в сохранении существующих инфраструктурных объектов.

В этот суровый край людей всегда влекло золото. Тяжелые условия жизни, помноженные на жажду наживы и обогащения, привели к формированию астральной информационно-вампироидальной структуры, ныне находящейся в высшей степени развития. Энергия мутировавшего эгрегора является привлекательной поживой для слуг Тьмы.

Концессии на добычу драгоценных металлов были проданы иностранным компаниям, что привело на русский север, до этого всегда бывший оплотом нордического духа, способствовавшего укреплению здоровья нации, агентов влияния Черного Блага и КХТ. Большая часть государственных предприятий прекратила функционировать; до сих пор работают лишь дорожноремонтные

предприятия, поддерживающие в хоть каком-то порядке транспортную сеть региона.

В этом городе нет бомжей и бездомных собак; в таких условиях им попросту не выжить. За окружающей Магадан кольцевой дорогой есть только снег, метель, ржавеющие остовы промышленных построек, военные базы с недовывезенной техникой, затопленные катакомбы и бункеры, в которых можно найти что угодно вплоть до действующих образцов экспериментального советского климатического оружия, и многое, многое другое.

Все эти сокровища ждут своего часа; но того, кто попытается их добыть, подстерегают опасности, как в реальном мире, так и в мыслепространстве:

Холод, проникающий всюду и настигающий человека везде, даже в астрале. Поисковые группы конкурирующих корпораций. Зомби, порожденные окружающими город эгрегорами-вампирами из людей и животных, замерзших в снегу. Замысловатые охранные системы военных бункеров, уже не подчиняющиеся никаким приказам, но всё ещё способные пережить даже ядерную войну. Кто осмелится бросить вызов инферно, природе и человеку?

Метро

Заглублённые под толщей земли транспортные тоннели порой, кажется, существуют вне времени и пространства. Беспросветная тьма за окнами, свист ветра и грохот колёс на стыках рельсов создают впечатление, что мутные аквариумы набитых людьми вагонов плывут через иную реальность, чуждую свету разума.



Ярусы, слои и переходы ужасающего потустороннего непространства сосуществуют с нашей вселенной, накрывая каждую точку, находящуюся одновременно снаружи и извне их. От осознания этого факта во всей его ужасающей полноте, слабые разумом и волей зачастую становятся жалкими безумцами. Именно там, под землёй, можно соприкоснуться с иным миром. Ощутить на

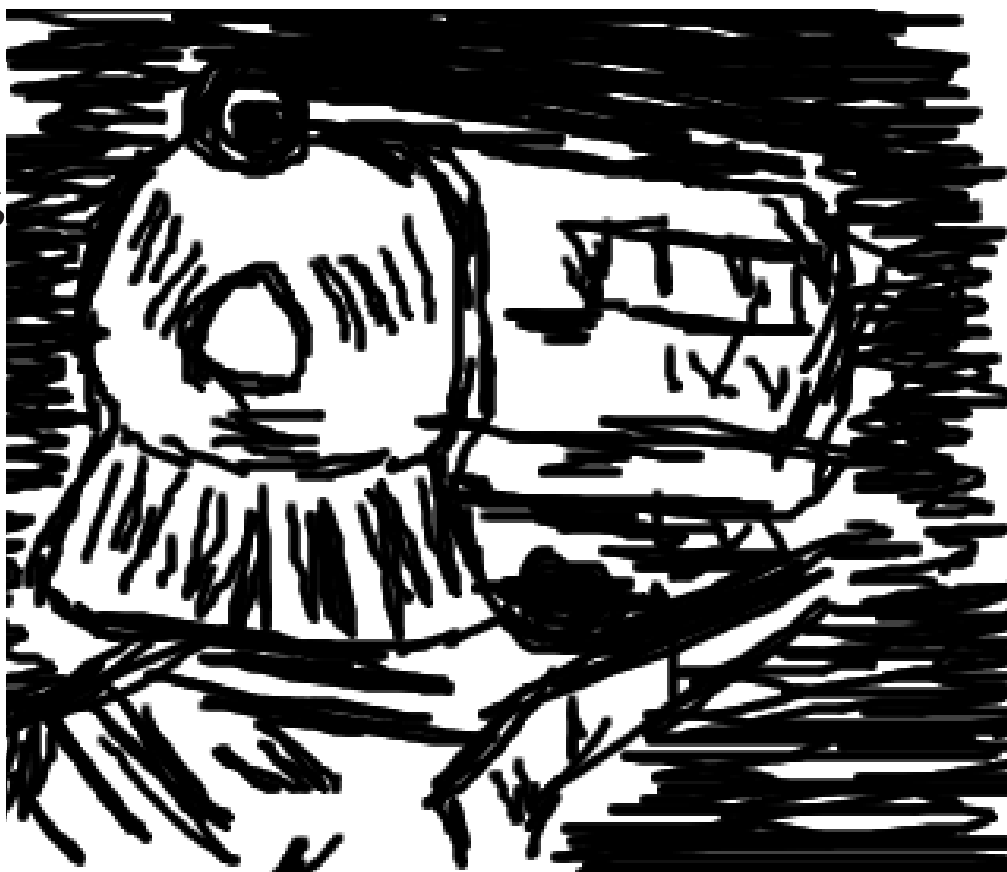
мгновение дуновение подземного ветра. Соприкоснуться с миром, живущим без света. Метро. Сеть исполинских тоннелей, простирающихся во всех направлениях внутри безграничной толщи камня и грунта, вмещает в себе ужасающую, никогда не видевшую света, кишашую раздутыми белёсыми насекомыми жизнь, и сотрясающихся в механических судорогах ржавых механоидов всех форм и размеров, сотворённых давно ушедшими нечеловеческими цивилизациями или же самозародившимися на безграничных свалках оставшегося после их гибели техногенного мусора.

Это пространство
не было создано людьми.

Это пространство
не было создано для людей.

Оно не прочь пропустить их через себя, питаясь их страхами и надеждами. Возможно, им удастся пройти через него. А возможно и нет.

Во многих городах мира есть те точки, где пространство соприкасается, давая возможность переместиться в ирреальность. Легенды о пропавших поездах и поездах-призраках происходят именно отсюда. Случаи пропажи людей из пустых вагонов, перемещения в небытие целых железнодорожных составов, нырнувших под землю и никогда не увидевших свет солнца — всё это та самая ужасающая реальность, которая замалчивается и скрывается.



Даже инферноидные порождения Юггота не чувствуют себя уверенными в гипертоннелях и узловых точках перехода с яруса на ярус. Даже они — всего лишь гости в этом жутком измерении.

Но из этого вовсе не следует, что они избегают метро. Опасаются — да, но отнюдь не игнорируют те преимущества, которые оно может дать.

Странная топология этого пространства такова, что пройдя всего несколько станций, можно оказаться за миллионы километров от того места, где был совершён вход в ирреальность. Путь от Юггота до Антарктиды занимает всего лишь около двух-трех недель на поезде.

Парк железнодорожной техники мира-склепа и его человеческих прислужников достаточно обширен. Он создаётся не столько из ворованной в разрушенных и заброшенных депо человеческих поездов, сколько из мёртвых остовов титанических тоннельных паромеханоидов. Эти жуткие некромеханизмы приводятся в движение углём и ментальной энергией рабов, истязаемых в бойлерных отсеках многокилометровых стальных монстров, кидающих уголь в их ненасытные топки и задыхающихся от невыносимого жара и ядовитого дыма.

На тех узловых станциях и ярусах, где ходят транспланетные поезда инферналов, регулярно проводятся зачистки, и там сложно встретить кого-то, кроме них самих и тех несчастных, что угодили к ним в рабство. Лежащая же вокруг территория тьмы кишит собственной жизнью. Жизнью чуждой, враждебной, и никогда не знавшей света. Никто не знает, какие ужасающие создания живут там.

Метро обладает собственной, ни на что не похожей, астралосферой. Переместившийся в неё сновидец словно оказывается внутри огромного, искажённого множеством фобий и недугов, тяжело больного сознания сверхразумного существа. Те, что сумели вернуться из астралосферы метро в здравом рассудке, считают, что тамошний астрал и есть сознание этой сверхсистемы, почти всемогущей, но тяжело поражённой расползшейся по ней разумной и неразумной жизнью.

Об этом также косвенно свидетельствует тот факт, что любое долговременное поселение, в каком бы тихом и спокойном месте оно не было основано, неминуемо начинает привлекать тоннельную живность, стремящуюся изгнать непрошенных гостей и уничтожить все следы их пребывания на этом месте — иммунная система метро сопротивляется чуждому вторжению. Задерживаться в метро, или пуще того — пытаться строить долговременное населённое убежище — занятие для самоубийц и идиотов, или же тех, кто не считается с потерями. Любой визитёр жив ровно до тех пор, пока может двигаться.

Отдельно стоит упомянуть структуру метро — в тех местах, где его инфернореальность приближается к выходам на земной план бытия, оно достаточно точно копирует земную структуру станций, подземелий, тоннелей и переходов, что необходимо для инфернопросачивания по закону подобия. Вдали от точек соприкосновения с мирами топология инфернопространства стремительно меняется, лавинообразно нарастают искажающие эффекты. Достоверно известно о существовании как минимум трёх топологических карманов с деградировавшим пространством, передвижение в которых сопровождается значительными трудностями и связано с немалым риском для жизни. Более того, в сердце этих каналов вполне может находиться переход на нижние слои инфернореальности, ведущие непосредственно в пространство Ада.

Тибет

Тибет, страна загадок и тайн — на деле практически безжизненный горный край с редкими человеческими поселениями. Большая часть его легенд — результат давней трупокагалоидной дезинформации, призванной отвлечь внимание людей, интересующихся оккультными практиками, от более серьезных и насущных вопросов. Разные государства тратили огромные деньги на покорение мистических сил, якобы таящихся в тибетских горах. Практически всегда подобные исследования на деле завершались ничем, а их результаты фабриковались, чтобы как-то оправдаться перед начальством. В эту самодостаточную паутину лжи, подделок и подлогов оказались втянуты даже такие авторитетные люди, как Яков Блюмкин и Отто Скорцени. Одним из самых удачных таких мифов является легенда о мифических странах Агартхи и Шамбале, вход в которые находится именно тут. На самом деле оба этих мифических объекта находятся совсем не там, где полагает большинство посвящённых низшего уровня.

Единственной ценностью Тибета и Непала является их близость к горе Эверест, высочайшей точке земного шара. Особые условия астралосферы позволяют ставить на вершине мира некоторые специфические мистикоманические эксперименты, проведение которых крайне затруднено в обычной среде. Все восхождения на пик Эвереста совершались и совершаются именно с этой целью. Однако кроме подобной нерукотворной оккультной лаборатории, никакого дополнительного значения эта местность не имеет; косвенным свидетельством этого является очевидный спад интереса к «мистическим тайнам» соответствующего происхождения.

Принципы выживания в метро

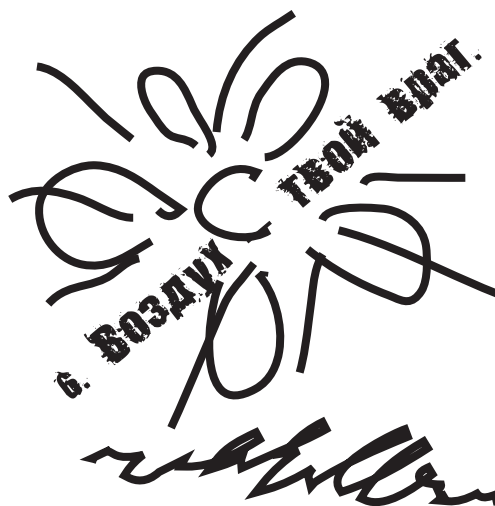
В темноте нельзя вовремя заметить опасность. Всегда имей возможность справиться с ней. То, чего ты не видишь, может тебя убить. В темноте оживают страхи. То, что ты придумываешь себе, не видя своего окружения – убьёт тебя ещё более надёжно.

Свет – это оружие. Вовремя включённый яркий фонарик может стать тем, что спасёт тебе жизнь. Он может временно ослепить противника или оказаться невыносимым для порождения тьмы. Всегда имей при себе фонарик с мощными батареями в прочном ударостойком водонепроницаемом корпусе.

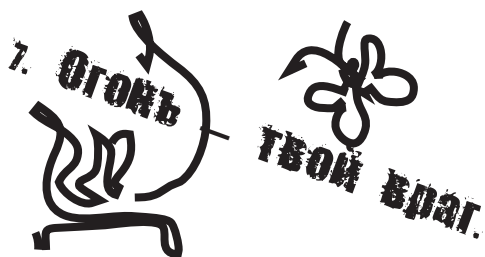
Свисающие с потолка пыльные сопля кабелей под напряжением могут оказаться тем, что убьёт тебя. По возможности – защищай голову прочной изолированной каской. Ни в коем случае не трогай руками то, в чём не уверен. То, в чём уверен – не трогай тем более. Особенно это касается ржавых механизмов.

4. Контактный рельс – твой враг. Даже когда он отключён. Особенно когда он отключён.

Даже неглубокий слой мутной воды может скрывать под собой яму, наполненную торчащими вверх острыми трубами или арматурными штырями. Следи за грязными следами на стенах тоннеля – их оставляют те куски мусора, которые гонит волна во время водосброса. Иногда ты видишь эти следы где-то под потолком. Хороший повод задуматься, как и куда ты будешь прыгать за те 3–5 секунд, которые будут у тебя, перед тем, как волна захлестнёт тебя с головой и расплющит о стену или унесёт за несколько километров неведомо куда.



На дне тоннеля собирается всякая ядовитая дрянь, которая прикончит неосторожного так же эффективно, как разряд тока с контактного рельса. Когда в тоннеле становится плохо — держись прямо. Упал — считай что умер. Чистый воздух собирается вверх. Всегда носи с собой хотя бы средства фильтрации — респиратор или противогаз, но помни, что они не спасают там, где кислород полностью вытеснен другими газами. По возможности имей с собой небольшой запас кислорода, чтобы продышаться.



Несвоевременно зажжённая спичка или выстрел прикончат тебя настолько быстро, что ты не успеешь даже это заметить. Взрыв тоннельного газа не знает пощады.



Даже если ты считаешь, что тоннель чист — это не так. Что-то обязательно появится. Будь готов нырнуть в укрытие, планируй свой путь.

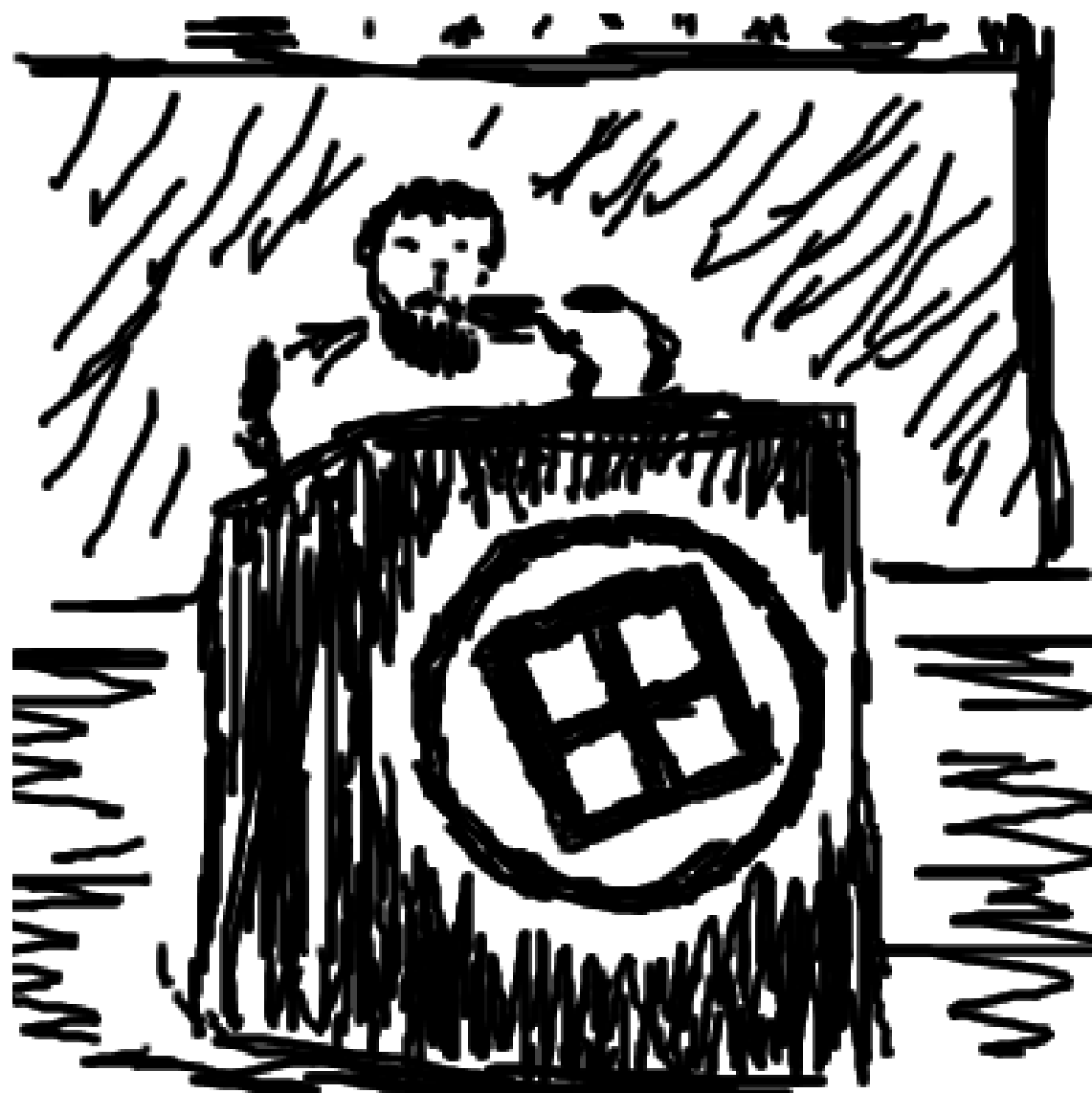


Многие опасности можно различить на слух до того, как станет поздно. Вода, локомотив или обитатели тоннеля издадут звуки, предупреждающие об их приближении.



Толстая брезентовая куртка, прочные штаны, высокие сапоги, тёплая одежда, прочные перчатки, каска, респиратор — необходимы. Без них под землёй можно выжить только крайне недолгое время.

АГИТПЛАКАТ БРАТА



Сохрани. Запомни. Уничтожай.



Пришельцы из иномира: тысяча лиц Всепенского Зла

Появление в Солнечной Системе Юггота, этого злобномерзкого мира-призрака, не было случайным. Некродемонический звездный склеп явился в наш мир на зов — зов, посланный алчущими власти и могущества иудогнидоидными иерархами Кагала. Бесчеловечный ритуал вызова инфернальных сил, включавший изуверское убийство шестисот шестидесяти шести невинных младенцев по всему миру, способствовал выделению огромного количества отрицательной мыслеэнергии. Этот мощнейший астральный всплеск достиг глубочайших подпространственных ям мирового трансцендентального океана. Зов был услышан.

Но он достиг не только властителей высшего абсолютного дегенератоидного зла. Самые разные внепространственные цивилизации, обладающие способностями восприятия мыслеэнергетических волн и торсионных полей, приняли сигнал, посланный с Земли инфернокагалоидами. Не все обитатели иномира обладают возможностями, сопоставимыми хотя бы с малой толикой черной мыслеэнергии, находящейся в распоряжении повелителей Юггота. Не все внепространственные цивилизации способны достигнуть нашего мира и воссоздавать псевдоматериальную форму в нашем пространстве. Но у всех тех, кто принял посланный Кагалом некроинфернальный зов, Земля навеки запечатлелась в мыслевосприятии как огромный манящий источник отрицательной мыслеэнергии. Благодаря некромагическим ритуалам кагалоинферноидов Земля выглядит для астральных вырожденцев, жаждущих живой крови и плоти, как наполненный водой оазис для человека, долгие месяцы проведенного в пустыне.

Внешние формы пришельцев из иномира весьма разнообразны, в первую очередь из-за того, что они являют собой материальную манифестацию мыслеэнергии.

Сотканные из обрывков ночных кошмаров, эти мерзостные отродья внепространства изыскивают различные изощренные способы причинения людям боли и страданий, дабы утолить свою инферноэнергетическую жажду. От их появления не стоит ждать ничего хорошего.



Выявление и уничтожение мерзких инферноидных тварей — одна из первостепенных задач в деле борьбы с гнидокагалоидной оккупацией.

Характеристики внешней формы посланца внепространственного иномира определяются Ведущим Сюжета самостоятельно или случайным образом с использованием кубиков. В первую очередь следует сгенерировать классифицирующее описание материальной формы. Оно может иметь произвольную лингвистическую структуру. Для построения отдельных элементов классифицирующего описания необходимо несколько раз проделать бросок 2х кубиков и фиксировать результаты в соответствии с таблицей. Примеры классифицирующих описаний: Андровидный Арахноконструкт Мясоедящий Безумный; Кадавр Клешнеголовый Прямоходящий; Зверодемон Инсекточленный Пресмыкающийся.

После того, как вы определили классифицирующее описание пришельца, требуется выяснить значение его боевых характеристик. Все незванные гости из иномира обладают пси-защитой. Чтобы определить ее уровень, бросьте два кубика и возьмите меньшее из выпавших чисел.

Бросок 2к6	Приставка	Корень	Класс	Определение
2	хитино—	—рылый	киборг	панцирный
3	клешне—	—глазый	монстр	мясоедящий
4	некро—	—хвостый	слизень	прямоходящий
5	инферно—	—головый	конструкт	безумный
6	андро—	—ногий	трупень	кровососущий
7	инсекто—	—видный	кадавр	обыкновенный
8	робото—	—рукий	гнидень	яйцекладущий
9	серпенто—	—клювый	демон	пресмыкающийся
10	зверо—	—крылый	гнушень	мутирующий
11	псевдо—	—членный	зомби	вегетативный
12	арахно—	—жаберный	злыдень	трансцендентальный

Выберите уровень опасности пришельца. От этого зависит бросок, используемый для определения его боевых характеристик.

Минимальная опасность: 1к6

Слабая опасность: 2к6

Средняя опасность: 3к6

Высокая опасность: 4к6

Пришельцы с **минимальной опасностью** — это маленькие, ничтожные твари. Действуют они, как правило, стаями, выжить в одиночку в земных условиях практически неспособны. Разумом в обычном понимании почти не наделены. Особыми свойствами они обладают очень редко.

Пришельцы **слабой степени опасности** во многом эквивалентны низшим зомбозвероидам и сатанотрупоидам. Действуют обычно небольшими группами. Поведение в основном подчиняется звероидным инстинктам. Часто находятся в симбиотической связи или прямом ментальном подчинении у монстров-инферналов более высокого ранга, поедают остатки их пищи и таким образом зачищают следы их тлетворной деятельности.

Пришельцы **средней степени опасности** уже представляют достаточно серьезную угрозу, поскольку по характеристикам нередко оказываются сопоставимы с простыми бескорыстными воинами армии света, добра и вселенской любви. Как правило, действуют в одиночку, в критической ситуации могут объединяться в группы и подчинять себе некротварей более низкого уровня. К охоте на распоясавшегося пришельца средней степени опасности необходимо относиться со всей серьезностью: враг, как правило, обладает разумом (или хотя бы заменяющей его высокой протозвероидной изобретательностью) и богатым опытом.

Пришельцы **высокой степени опасности** встречаются очень редко, но являются крайне серьезными противниками: по своим характеристикам они практически всегда превосходят даже хорошо тренированных и опытных просветленных бойцов. Такой пришелец обычно держит под своим контролем весьма крупные «охотничьи угодья» (размером с небольшой город) и имеет в подчинении контингент тварей низшего ранга, используемых в качестве иудоприслужников. Иногда пришельцы высокой степени опасности становятся объектом поклонения малых квазисатаноидных культов, что повышает уровень угрозы, поскольку приспешники-люди, даже если они являются деградировавшими антисоциальными элементами, знают земной мир с его особенностями на порядок лучше полуразумных чужеродных гадопедерои-

дов. Известно, что временами пришельцы высшего ранга вступают в конфликты между собой и с действующими в земном оккультном мире силами, что можно пытаться использовать в деле их уничтожения. Галактический Кагал использует ментально управляемые им силы ОРПП для обеспечения контроля деятельности пришельцев высшего ранга и недопущения чрезмерного усиления отдельных высокоуровневых астраловырожденцев.

Боевые характеристики пришельца — это его Ближний бой, Здоровье, Решительность, Гнусность и Бесовская сила. Для определения каждой из этих характеристик сделайте по одному броску в соответствии с уровнем опасности. Если вы хотите более глубокого уровня детализации, пришелец может иметь распределенный уровень опасности, привязанный к каждой боевой характеристике отдельно.

Все материальные формы пришельцев обладают естественной броней с рейтингом защиты 5. В ближнем бою пришельцы наносят повреждения на 1 кубик меньше уровня опасности (то есть, пришелец средней опасности в рукопашной наносит урон 2к6). Минимально опасные пришельцы наносят урон 1, останавливаемый любой броней. Все пришельцы обладают ограниченными способностями астрального путешествия и могут пользоваться транспортной сетью Юггота.

Особые свойства пришельца зависят от присутствующих в его классифицирующем описании определений.

Панцирный

обладает усиленной естественной броней, рейтинг защиты 4.

Мясоедающий

благодаря своим хищническим инстинктам обладает Наблюдательностью (значение определяется случайным образом в соответствии с уровнем опасности).

Прямоходящий

благодаря своему высокому интеллектуальному развитию может использовать земные технологии, в том числе — оружие. Характеристика Стрельбы определяется следующим образом: бросьте кубики в соответствии с уровнем опасности два раза, выберите меньшее из выпавших чисел.

Безумный

обладает способностью к ментальной атаке (от Бесовской силы). Повреждения равны количеству кубиков в броске, соответствующему уровню опасности (безумный пришелец средней опасности за одну ментальную атаку лишает жертву 3х единиц Уверенности).

Кровососущий

может питаться теплокровными живыми существами непосредственно в боевой обстановке, восстанавливая свои силы. Может проводить атаку на 1 кубик сложнее, в результате не только наносит жертве повреждения, но и восстанавливает собственное Здоровье — столько очков, сколько кубиков в броске, соответствующем уровню опасности.

Обыкновенный

не придает никаких специальных особенностей.

Яйцекладущий

проявляет особые инстинкты при защите территории, на которой была произведена кладка. +3 к Атаке и Бесовской силе в соответствующих условиях.

Пресмыкающийся

демонстрирует чудеса ловкости в тоннелях, подземных ходах и канализационных трубах. +3 к Атаке и Решительности в соответствующих условиях.

Мутящий

может менять свои характеристики. Перед началом каждого боевого раунда может за 1 единицу Гнусности переставить значения Атаки, Решительности и Бесовской силы в произвольной комбинации.

Вегетативный

вживляет подкожного паразита при пробившей броню успешной атаке (атака проводится на 1 кубик сложнее). Подкожный паразит причиняет боль и страдания. Это не позволяет жертве нормально регенерировать Здоровье и Уверенность до тех пор, пока inferнальное отродье не будет исторгнуто из человеческого тела (бросок на Хирургию против сложности 4 кубика или на Биоэнергетику против сложности 3 кубика; использование ведических снадобий упрощает бросок на 1 кубик). В запущенных случаях вегетативного инфицирования жертва может постепенно терять характеристики — по 2 очка Уверенности и Решительности каждую неделю после вживления.

Трансцендентальный

обладает способностями телепатии и экстрасенсорики.



Важно заметить, что эта кодифицирующая система обладает высокой степенью универсальности и может использоваться для описания как пришельцев из астрального иномирья, так и других кошмарных монстров, с которыми могут встретиться борцы против кретиноинферноидной агрессии. В эту категорию попадают и различные мерзкие чужеродные твари, провалив-

шиеся в транспортальную систему Юггота и извращенные некротатаноидным гиперорганизмом астрального метро. Туда же относятся и всевозможные результаты гадомагических каннибалистических опытов безумных колдунов-окультистов или особо изощренные формы некротруподной и грибокибероидной материи, посылаемые высшими инферналами на Землю с целью причинения людям боли и страданий.



Пример пришельца:

Некроконструкт Псевдожаберный Пресмыкающийся Кровососущий

Это inferнальное порождение антинаучных экспериментов, скитающееся по мыслепространству в поисках новых жертв, явилось на Зов некромагов Кагала, дабы вдоволь насосаться человеческой крови. Некромонстр охотится за спелеологами, диггерами и рабочими коммунальных служб, нападая на них из тьмы подземелья в самый неожиданный момент.

Степень опасности — средняя

Пси-защита — уровень 2

Ближний бой — 9

(в подземельях, тоннелях и т.п. I2),
повреждения 2к6

Здоровье — I3

Решительность — II

(в подземельях, тоннелях и т.п. I4)

Гнусность — 8

Бесовская сила — I5

(обладает способностями астрального перемещения)

Может проводить атаку на I кубик сложнее, в результате не только наносит жертве повреждения, но и восстанавливает собственное Здоровье (3 единицы)

Суггестивные Выхлопы Астрального Сознания: Вампирозгрегоридальные Инферноконструкты

Эгрегоры — порождения астрала и человеческих заблуждений. Как известно, астрал высоко уязвим к мысленному воздействию со стороны любых талантливых и неординарных личностей, способных творить и видеть правду — то есть любого Просветлённого, независимо от того, осознаёт ли он истину. В итоге стихийно самозарождаются достаточно крупные подпитываемые преломляемой человеческим сознанием энергией Вселенной астралоконструкты. Они находятся в неявной двусторонней связи как с породившими изначальную идею умами, так и с теми, кто готов принять её впоследствии.

Эта двусторонняя связь в значительной степени определяет дальнейшее развитие и поведение эгрегора, но не следует забывать о его изначальной вторичности, а стало быть, и ущербности.

Основными характеристиками любого эгрегора, независимо от его функции, являются вампирическая сущность и способность использовать запасы канализированной энергии для совершения мелких искажений физического пространства-времени по принципу неопределённости. Астрально-информационные сущности овеществляются и проецируются на материальный план. Разумеется, лучше всего получается информационно-информационное воздействие, и не следует его недооценивать! Частными случаями эгрегороидального информационного проникновения являются кошмары, галлюцинации и психозы, вызванные временным или полным перемещением жертвы враждебного эгрегороидального информационного воздействия в инфернопроекцию астральносконструированной реальности. Финальной стадией является прямое нарушение топологии пространства в локальной точке, связанное с псевдоматериализацией и полной материализацией астральных форм. Это, кстати, является и одним из каналов проникновения кагалоинферноидов в земную реальность — посредством воплощение полноразмерных фантомов с возможностью дальнейшей девиртуализации.

Та специфическая виртуальная псевдореальность, которую формируют эгрегоры, является основой множества псевдорелигий, культов и идеологий. Так, например, коммунизм в своё время был достаточно мощным эгрегором, видения которого и толкали далеко не самых плохих людей на массовые безумства для достижения этой идеи, в той форме

и тех условиях однозначно недостижимой. К тому же реализации эгрегора обычно мешает его аппетит к самонасыщению — лавина энергии его фанатиков идёт не на созидательное творчество, а исключительно на прокорм вампироконструкта. Тем не менее, активация эгрегора усилиями нескольких сильных просветлённых является реализуемой, и может принимать самые неожиданные, но равно-неприятные формы.

На данный момент эгрегоры разной степени зловредности присутствуют в информационном поле земли, оказывая значительное влияние в нескольких якорных точках своего проникновения, а также менее значительное — на сознание восприимчивых к ним людей по всему миру. Многие «национальные идеи» так же созданы при активном влиянии эгрегоров, равно как и стремительно набирающие популярность половые извращения, питающие собой эгрегоры оргиастического толка.

К наиболее мощным эгрегорам последних лет, имеющим возможность материального воздействия на территории планеты, относят Гринпис, Киберпанк и Фоллаут.

Гринпис

Эгрегор, созданный массовым бессознательным животных и некоторых недалёковидных людей. Целью этого эгрегора является низведение человечества до уровня необразованных животных. Видения пасторального «рая», вызванного ограничением технологий и постепенным отказом от них — не более чем сладкая обманка. На самом деле данная вампирическая сущность питается предсмертной энергией, выделяющейся в процессе питания развитой пищевой цепочки, и каждая смерть и рождение усиливает её, поэтому цель Гринписа — низведение человечества до уровня каменного века, с коротким жизненным циклом, непрерывно плодящимся потомством и огромным количеством смертей от хищников, болезней и плохого питания.

Именно Гринпис стоял за исчезновением экспериментальной подводной лодки «Пионер», приводимой в движение мыслереактором. В настоящее время её экипаж и сама лодка находятся неизвестно где, предположительно в глубинах мирового океана, занимаясь вопросом глобального воздействия на сознание большей части человечества и упрочнения



власти Гринписа над миром, к счастью недостижимым без технотронной базы соответствующей мощности.

Тем не менее, этот эгрегор достаточно опасен, поскольку способен использовать не только психов и идиотов, но и практически любое низшее разумное существо — от вампиров и оборотней до животных, а также способен забрасывать их через пространственные смычки в практически любую точку планеты. Помните! Контролируемые им сумасшедшие не остановятся ни перед чем для достижения своих целей и даже способны убить человека ради «спасения животных».

Одним из наиболее частых типов активности данного эгрегора является «освобождение» его чокнутыми поклонниками подопытных животных из лабораторий по изучению биологического оружия и опасных заболеваний, после чего значительно повышается риск массовых смертей в какой-либо области. Именно действия Гринписа привели к гибели девятнадцати сибирских посёлков в 1970-ые, тщательно замалчиваемой и по сей день.

Киберпанк

Самый молодой и агрессивный из всех эгрегоров, он сформировался в 1970-е и скачкообразно набрал популярность, стимулируя развитие мирового информационного общества. В воспалённых мозгах его последователей один за другим плодятся жуткие картины превращения людей и машин в омерзительные гибриды, лишённые каких бы то ни было моральных принципов и подчинённые ровно одной цели — обогащению ради обогащения.

Этот эгрегор традиционно оказывает максимальное влияние на информационное сообщество, активно вмешиваясь во все процессы, так или иначе вовлекающие в себя технологическое развитие. Группы подчинённых ему хакеров зачастую сами не осознают, что являются частью его коварных планов. Во многих деловых кругах отдельные «акулы капитализма» на самом деле давно уже превратились не более чем в придатки своих компьютеров и программ контроля покупки и продажи акций.

Специальный отдел Куруфуту Хай-тек занимается исключительно тем, что отслеживает колебания подконтрольных этому эгрегору марионеток и выявляет новых, что позволяет корпорации удерживать лидирующие позиции в получении инновационных технологий. В случае успешной коррекции реальности силами Киберпанка для КХТ во многом упростится процесс сбора и получения потребных ему материальных

компонентов. Благодаря этому на стороне эгрегора находится настоящая армия хорошо тренированных и оснащенных профессионалов, готовых отследить и уничтожить вне астрала и сети любого, кто рискнёт помешать интересам КХТ и эгрегора.

Фоллаут

Эгрегор, растущий и формирующийся ещё с 1950-ых годов. Его основой стал панический страх перед надвигающейся ядерной войной и связанные с этим бредовые видения. Практически притихший к 1990-ым, он получил мощный толчок после атаки Чёрного Блага на капитал Кагала на территории Северной Америки, в ходе которой был уничтожен крупный торговый центр. Выплеснувшаяся при этом ментальная энергия инициировала процесс расконсервации уснувшего было эгрегора и массовую активацию астрально уязвимых параноиков по всему миру.

На территории России самой известной точкой проявления Фоллаута являются окрестности Санкт-Петербурга, где за последние годы окрепло и усилилось движение сурвивалистов, входящих в так называемый «Анклав», претендующее на создание глобальной сети баз в масштабах всей страны.

Организации схожего типа в прочих странах мира гораздо беднее. Они редко состоят более чем из нескольких людей, семьи, или клуба единомышленников, втихую строящих бункер на заднем дворе или где-нибудь в горах. Они практически никогда не имеют в своём составе сколько-нибудь сильных просветлённых, могущих направлять эгрегороидальную энергию.

Возникновение таких конденсаторов мысле-материи на территории России в рядах Анклава вполне может привести к тому, что эти люди сочтут необходимым нанесение «упреждающего удара». Энергия массовой гекатомбы, в которую превратится планета, окажется вполне достаточной для изменения мира под присущий массовой культуре стереотип «ограниченного экранно-литературного постапокалипсиса».

Помимо силы убеждения и апокалиптических видений этот эгрегор может предоставлять своим последователям отдельные технологии, выловленные из астрала, и примерно соответствующие их представлениям о «мрачном будущем». Именно так в распоряжении Анклава появилась так называемая «силовая броня», изготавливаемая из Кровавого Железа, и выход в гипертоннели Метро, где фанатики обычно и добывают этот мистический металл.

Микроэгрегор Астральнопогруженный Вампиридный

Низший подвид эгрегоров, тесно привязанный к объектам материального мира и зависящий от них. Более развитая по сравнению с астралополипом форма мыслеэнергетического хищника-паразита. Почти всегда соседствует с крупными поселениями людей. Подчиняет своему бесовскому контролю регион, избивающий отрицательной мыслеэнергией (место крупного жертвоприношения, скотобойня, свалка, психоневрологический интернат, кладбище, административное здание...), коей и питается. Обладает бесовской силой, позволяющей ему влиять на объекты материального мира. Астрал в регионе, подконтрольном микроэгрегору, постепенно выгорает, превращаясь в серый шум. Особо крупные формы микроэгрегора способны, при наличии доступа к биологическому материалу, порождать подконтрольных зомбозвероидов низшего типа. Для этого требуется, чтобы тело жертвы попало в биотический котел астралоиферноида — например, утонуло в болоте, было засыпано снегом или оказалось замуровано в замкнутом пространстве.

Несмотря на свою кажущуюся всеильность в пределах подконтрольной территории, микроэгрегор может быть повержен и изгнан. Для этого необходимо лоцировать и нейтрализовать его «якорь» — сущность материального мира, имеющую особое значение с точки зрения возникновения микроэгрегора, к астральному образу которой «прикрепляется» инфернальный паразит. Лишенный точки опоры и проводника своей некроэнергии, микроэгрегор теряет контроль над объектами материального мира и более не может высасывать отрицательную мыслеэнергию.



Враги Реальные и Ирреальные

Тоннельный Троглодит

Область обитания: Метро

Маленькое дегенеративное существо, в обилии водящееся в тёмных тоннелях станций. Видимыми первичными половыми признаками не обладает (яйцекладущий гермафродит). Туп, глуп, подвержен стадному инстинкту. Всеяден.

Беззащитен перед телепатическим воздействием. Тоннельные Троглодиты массово используются как грубая рабочая сила всеми, кто способен их контролировать.

Ввиду общей хилости легко убиваются даже простым ударом подкованным ботинком.

Решительность 5

Здоровье 3, Гнусность 3,

Драка 5 (вред 1)

Пси-защита 0



Щупалеца Холодные Опутывающие

Область обитания: Метро

Омерзительные слепые черви-симбиоты, собирающиеся в склизкие комки по 6–12 особей. Поодиночке практически не встречаются. Проторазумны. Часто их ошибочно принимают за одного стационарного хищника-паразита, но на самом деле — это колония, способная не только к активному передвижению, но и зачаткам мыслительной деятельности. Большую часть времени караулят жертв, собравшись в клубок или закрепившись

на потолке с помощью клейкой слизи. В зависимости от высоты потолка либо опутывают жертву, подтягивая её к себе, либо сваливаются на неё сверху, нанося многочисленные неглубокие укусы.

Задушенные и обескровленные трупы крупного размера часто используется колонией Щупалец как убежище. Черви способны паразитировать на нервной системе покойников. В этом случае труп становится средством передвижения и до момента его распада колония ведёт подвижный образ жизни. При наличии достаточного количества пищи она начинает размножаться. При нехватке — забирается на потолок и впадает в анабиоз, в каком состоянии может пребывать годами — до появления рядом пищи.

Решительность 10, Маскировка 8

Здоровье 8, Гнусность 6,

Ближний бой 8, вред 1 (останавливается любой броней); 1к в случае успешного опутывания или при передвижении внутри сильного при жизни трупа

Колония щупалец, нападающая из засады, в первом раунде боя всегда пытается опутать цель (сложность 2к; при успехе цель, помимо обычных повреждений, считается опутанной). Опутанная жертва получает модификатор +1к на все броски из-за боли, невыносимого смрада и стеснения движений. Чтобы освободиться из цепких щупалец, необходимо успешно пройти проверку на Силу со сложностью 3к (модификатор за опутывание уже учтен).

Пси-защита 1

Гриб Антропоморфный Прямоходящий Разумный

Область обитания: Метро

Странная форма тоннельной жизни, под воздействием неизвестного излучения мутировавшая из простой гипертрофированной грибницы в двухметровое антропоморфное грибогуманоидное растительное существо.

Гриб является основой всей тоннельной жизни; по некоторым данным, большая её часть порождена именно им. В теле Гриба Антропоморфного Прямоходящего Разумного находится несколько камер для хранения и реконфигурации генетического материала, похищаемого из беззащитных жертв с помощью щупалец. Те же щупальца могут имплантировать в полости тела яйцезародыши, после чего инфицированный становится живым инкубатором для тех гнусных форм жизни, которые решил породить этот инферномикоид.

Тоннельные Троглодиты наиболее часто становятся жертвами Гриба Антропоморфного Прямоходящего



Разумного, но их скудный генетический материал вынуждает его искать более развитые формы жизни.

И он их находит.



Ни мужчина, ни женщина не могут чувствовать себя в безопасности, оказавшись в скользких щупальцах похотливого инферномикоида. Более того, он не брезгует даже органическими инферноидами, после чего из кровоточащих ран в полостях тела беспомощных жертв, ставших после омерзительного насилия живыми инкубаторами для чуждого генетического материала, во тьму подземных тоннелей выползают покрытые кровавой слизью омерзительные инферномутанты.

Вокруг одного Гриба, как правило, собрано полтора–два десятка подконтрольных ему телепатически Тоннельных Троглодитов и три–четыре менее деградировавших порождения генетического насилия.

Сам по себе Гриб также является достаточно опасным противником, особенно на своей территории и возле «инкубатора» — комнаты с беспомощными жертвами, вынашивающими новых слуг Гриба.

Телепатические и физические атаки представляют значительную угрозу даже для подготовленного бойца.

Решительность 8

Здоровье 12, Броня 5

Гнусность 12, Бесовская Сила 10 (+3 возле «инкубатора»)

Обладает способностями телепатического подчинения низших проторазумных организмов.

Ближний бой 9 (+3 возле «инкубатора»), повреждения 2к

При успешном захвате (атака на 1к сложнее) начинает внедрять в организм жертвы чужеродный генетический материал. Пораженный не способен достичь необходимой ментальной концентрации и не может использовать дисциплины Просветления. Зародыш поглощает внутреннюю энергию жертвы, не давая ей регенерировать повреждения естественным путем; применение ведических снадобий и рунических артефактов только замедляет процесс некротационного развития. В среднем через неделю зародыш достигает необходимых размеров и выходит на свободу (жертва при этом гибнет). Извлечение зародыша — бросок на медицину (хирургия) со сложностью 3к; при провале зародыш извлечен, но жертва при этом получает дополнительно 1к повреждений.

Пси-защита: уровень 2.

Смотритель Станционный Пневмоарахноидный

Область обитания: Метро

Смотритель Станционный Пневмоарахноидный — загадочная пневмомеханоидная паукообразная форма жизни, наделённая способностью к полёту, несмотря на то, что обитает в подземелье. Раздутое белёсое тело омерзительного гипертрофированного псевдоарахноида надутو вонючим взрывоопасным газом, дающим гнусному механизму возможность парить в воздухе станции.

Чаще всего Смотритель Станционный Пневмоарахноидный устраивается на потолке, среди зарослей плесневых лишайников. Там, увеличив коэффициент торсионно–темпорального замедления до максимума, он впадает в близкую к анабиозу спячку, и,



практически неразличимый в колышущейся подземной растительности, выжидает в темноте, когда же внизу появится живая теплокровная добыча.

Смотритель Станционный Пневмоарахноидный видит в инфракрасном диапазоне и именно поэтому избегает высокотемпературных объектов, соприкосновение с которыми для него фатально — он может вспыхнуть или даже взорваться. Тем не менее, мало кто из его жертв мог сохранить способность к дальнейшему сопротивлению после того, как на него с потолка обрушивался набравший атаковую скорость огромный псевдомеханический паук.

Заполучив жертву, этот тип механоидов проводит над ней медицинские операции, извлекая мозг, нервную систему, внутренние органы и репродуктивную систему и помещая их в брюшной контейнер. Тело получает инъекцию вырабатываемого из тоннельной плесени средства для мумификации и сушится здесь же, на станции. Впоследствии мумифицированные тела продаются проезжающим через станцию механоидам как топливо, нервные клетки — для использования в торсионных модуляторах.

Быстродействие 8 (аналог Решительности)

Прочность 9 (аналог Здоровья), Броня 6

Гнусность 5

Драка 8 (повреждения 1к, 3к при таранном ударе)

При поражении огнестрельным оружием Смотритель взрывается. Все находящиеся рядом должны пройти проверку на Ловкость против сложности 3к, чтобы уклониться от взрыва. При провале жертва получает 5к повреждений, при успехе — 1к повреждений.

Пси-защита: абсолютная (инферомеханоид)

Ужас Глубин Бесформенный Иссущающий

Область обитания: Метро

Немногим повезло оказаться рядом с ним и выжить. Ссохшиеся, распадающиеся от прикосновения мумии тех, кто подвернулся этому ужасающему созданию на его пути, порой встречаются в дальних тёмных тоннелях. И те, кто наткнулся на такой труп, чаще всего уже обречены.

Про это создание толком не известно почти ничего. Единственное, в чём сходятся те, кому довелось повстречать его и суметь удрать — оно бесформенно и издаёт сухой шорох при движении. Стрельба отпугивает его вспышками выстрелов, даже рассеянный свет — вполне достаточен, чтобы изгнать его на границу света и тьмы... но в том случае, когда свет гаснет, расстояние до добычи преодолевается практически мгновенно.



Защититься от этой атаки невозможно, даже закопанные с ног до головы в броню воины всё равно превращаются в обезвоженные мумии. Попытки телепатического воздействия бессмысленны — невозможно воздействовать на того, кого ты не в силах наблюдать.

Здоровье: неизвестно Броня: неизвестно

Гнусность высокая, Пси-защита: предположительно абсолютная.

Атака: неизвестно, всегда смертельна.

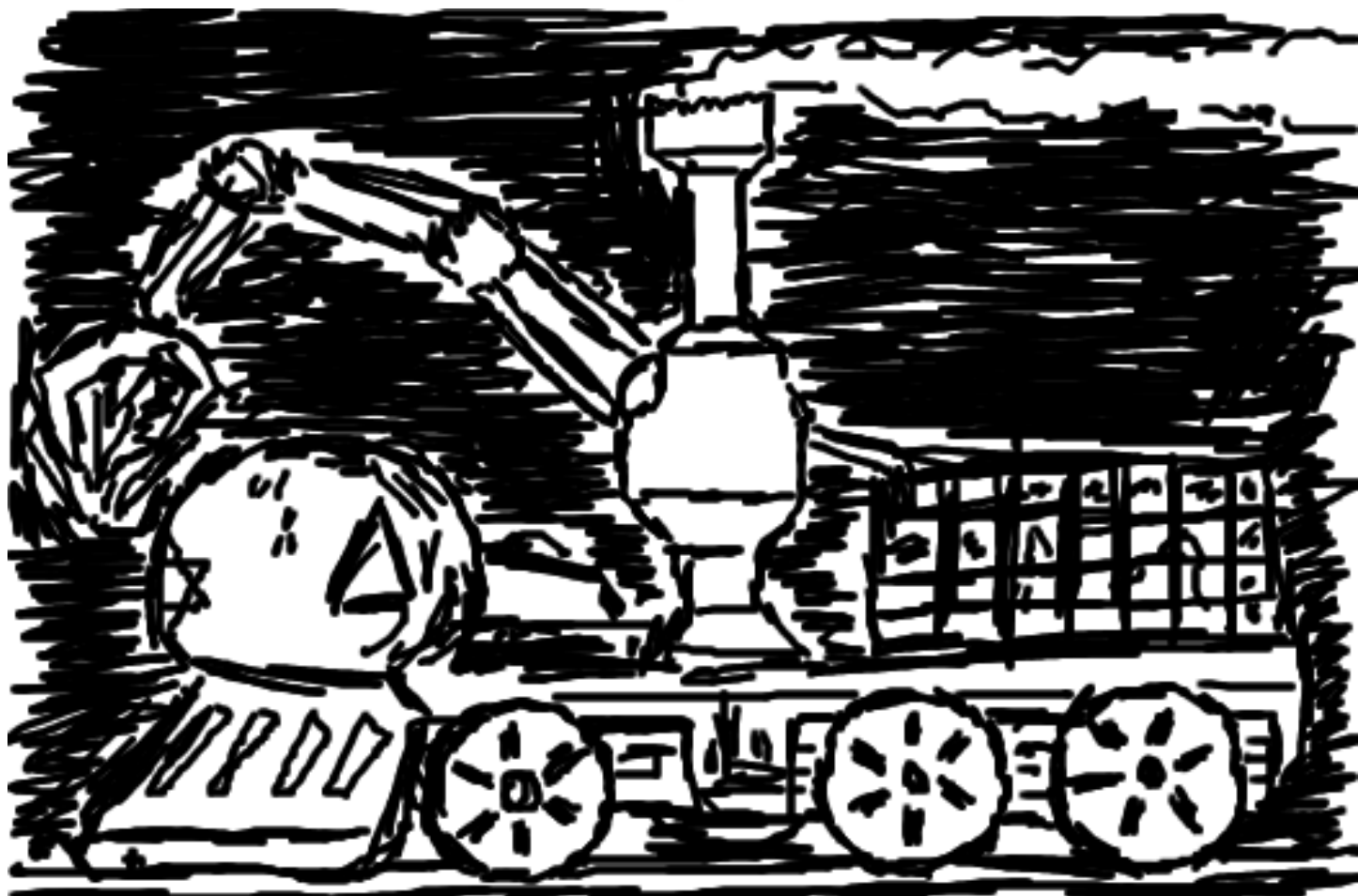
Паромеханоид Железнодорожный Малый Расчленяющий

Область обитания: Метро

Самый частый тип паромеханоидов, оскверняющих своим присутствием мерзкие пространства топологических искажений гипертоннелей Метро в силу наибольшей приспособленности к выживанию в его условиях.

В отличие от миниатюрных подвидов паромеханоидов, приспособлен для передвижения исключительно по рельсам. Обладает достаточно большими габаритами в сравнении с человеком. Его основная задача — чистка станций и тоннелей от органики любой природы. Так он пополняет свой запас рабов, обменивая их потом на уголь, металл и прочие потребные ему ресурсы.

Коэффициент темпорального замедления топки механоида достаточно велик для того, чтобы на одной заправке углём он мог проходить огромное расстояние. При желании он может заправляться даже подсушенными органическими материалами (мумиями, или обескровленными ссохшимися трупами), а его паровая система способна работать не только на воде, но и любой схожей с ней жидкости — например крови.



Выпаренное из крови железо поступает в специальный металлобсорник, и впоследствии используется для нужд самого Паромеханоида Железнодорожного Малого Расчленяющего или торговли. Излучение кристаллического мозга придаёт этому алхимическому металлу свойства легендарного Кровавого Железа, по прочностно-магическим характеристикам не уступающему легендарному Орихалку с поправкой на некроидную сущность. Матёрых паромеханоидов этого типа легко распознать по характерному багровому оттенку.

Энергия гибели живых существ в топке паромеханоида питает его мыслительные процессы и даёт возможности, сравнимые с возможностями Кагаломага или Просветлённого. Варьируя плотность темпоральных потоков, он может модулировать замедленные в тысячи раз предсмертные эманации сгорающего заживо живого существа, выпуская наружу только то, что ему необходимо, и, таким образом, использовать предсмертную силу в своих гнусных целях.

Установленная на его платформе клетка обычно служит для перевозки пойманной добычи и некоторого количества прирученных Троглодитов Тоннельных, служащих неприкосновенным запасом

на непредвиденный случай, а также осуществляющих мелкую ремонтную и погрузо-разгрузочную деятельность.

Для перемещения габаритных грузов и ближнего боя у Паромеханоида Железнодорожного Малого Расчленяющего имеется парогидравлическая телескопическая клешнерука, зачастую по своим возможностям превосходящая лучшие железнодорожные малогабаритные краны. Для боя она снабжена нестирающимися циркулярными пилами и паровыми отбойниками из Кровавого Железа.

К уязвимым местам Паромеханоида следует относить кристаллический мозг, паровой котёл и резервуар с водой, или заменяющей её жидкостью. Как правило, все они хорошо бронированы даже у недавно построенных паромеханоидов этого типа.

Сам паромеханоид состоит из достаточно прочной железнодорожной платформы, паротемпорального двигателя, клешнеруки, вынесенной вперёд платформы с мозгом и сопутствующими механизмами и грузовой платформой. Для перевозки добычи Паромеханоид может тянуть с собой дополнительную грузовую платформу.

Искажающее воздействие темпоральных полей топки паромеханоида опасно для человечес-

кой психики и оказывает дегенерирующее влияние, повышая апатичность, депрессивность и безволие. У находящихся под длительным воздействием излучения пропадает собственная активность, они постепенно становятся безвольными послушными рабами.

Ещё одним воздействием Паромеханоидов такого типа является скрип их тормозов. Тщательно модулированный торсионно-темпоральным воздействием, он оказывает воздействие на психику любого сколько-то разумного существа, вызывая панику и подавляя волю к сопротивлению.

Въезжающий на станцию или резко тормозящий паромеханоид обязательно производит этот ужасный звук, и затем, пользуясь замешательством, пытается ухватить своей клешнерукой всех, до кого в состоянии дотянуться.

Зачастую паромеханоиды охотятся парами, особенно в тех случаях, когда станция обладает достаточно явно выраженной платформой и затруднительно вытянуть клешнеруку на расстояние, достаточное для полного перекрытия станционного пространства.

У старших паромеханоидов отмечается возможность контролировать органических рабов телепатически, а также наличие одного-двух подчинённых им охотников.

Быстродействие 8 (аналог Решительности)

Прочность 30 (аналог Здоровья), Броня 5

Гнусность 10

Драка 10 (2 атаки клешнеманипуляторами за раунд боя, повреждения 2к)

Пси-защита: абсолютная (инферномеханоид)

Деграданты

Область обитания: города.

Жалкие подобию людей, постепенно опустившиеся под влиянием внешних воздействий. Произведены на свет дефективными родителями и поражены множеством

известных и неизвестных науке подавляющих факторов. Зачастую они становятся безвольными игрушками разного рода манипуляторов, использующих эти человекоподобные существа в своих гнусных целях.

Типичный деградант в его обыкновенном проявлении обладает следующими параметрами:

Решительность 5, Наблюдательность 5, Маскировка 5

Здоровье 5, Уверенность 5

Драка 5 (повреждения 1), Стрельба 3

Природа деградации обычно оказывает своё влияние на эти параметры. Ниже приведены наиболее частые примеры деградации:

Быдлодеградант. Типичное тупое быдло, агрессивное и ограниченное, разменявшее свободное человеческое мышление на набор штампов, которыми и мыслит. Общается на кастрированном вульгаризованном подобию человеческого языка (обычно активный словарь сводится к набору простых конструкций типа «гы-ы-ы», «слышь чо» или «не, ты понял, а»). В трудных для осмысления ситуациях прибегает к силе. Этот тип деградантов способен на немотивированные вспышки агрессии и обладает значением Драки 8, нанося в бою 1к повреждений. Агрессивность резко возрастает, если вокруг быдлодеграданта находится толпа ему подобных. Старайтесь избегать ближнего боя с большим количеством быдла. Одиночные особи без особых проблем нейтрализуются телепатическими и физическими методами убеждения.

Водкодеградант. Спившееся подобие человека. В силу естественной реакции остатков жизненных сил организма на негативное воздействие и малой чувствительности к боли обладает Здоровьем 8. Может без ущерба для себя спать на помойках. Зимой ютится в теплотрассах. Кормится сбором бутылок и мелкими преступлениями.

Готодеградант. Жертва так называемой готической «культуры» — деградантного направления инферно-пропаганды низшей кагалоидной магии, как правило оргиастического толка. Типичные её ритуалы используют кровь, прочие физиологические жидкости и телесные выделения, а также жертвоприношения беспомощных домашних животных — крыс и хомячков. Готодеграданты любят причинять мелкие пакости, видя в этом форму протеста против «пошлости окружающего мира».



Эта разновидность деградантов обладает Гнусностью вместо Уверенности и является наиболее восприимчивой к магическим ритуалам призыва помощников, осуществляемым кагалоинферноидными магами даже низших ступеней посвящения. Сами по себе способны небезуспешно находить жертв методиками магического поиска и гадить мелкими проклятиями бытового толка, повреждая всё, что не защищено соответствующими защитными знаками. Даже один готодеградант способен быстро испортить консервированную пищу путём разовой ритуальной копрофагии.

Интернетодеградант. Жертва жестокой интернет-зависимости. Вопреки распространённому мнению, компьютером пользоваться не умеет. Способен запускать нескольких любимых игр, просто затвердив наизусть последовательности операций. В свободное от компьютерных игр время срётся и гадит в сетевом пространстве. Имеет склонность ходить по порносайтам в поисках того, что никогда не сможет получить в реальной жизни. Поскольку дома компьютера зачастую не имеет, сутками зависает в компьютерных клубах, изыскивая все мыслимые и немыслимые способы оплатить свою пагубную зависимость. Особый подвид интернетодеградантов проводит большую часть времени в так называемой «блогосфере» — особого вида информационной среде, в которой формируется и развивается дегенеративная паразитарная сетевая субкультура.

Интернетодеграданты обладают стопроцентной уязвимостью к сетевым формам некробаннерного зомбирования. Большинство нынешних многопользовательских сетевых псевдоролевых недоигр построенных на широком использовании визуальных образов включают в себя 25-ый кадр, позволяющий отдать этой армии послушных деградантов любой приказ. Деньги, которые они платят за игру, подпитывают и поддерживают этот механизм зомбирования, делая выход из него без внешней помощи невозможным.

Корпоратодеградант. Представитель питаемого рыночной экономикой многочисленного племени офисного планктона, продавший свою человеческую сущность за тридцать грязных долларов в день работы на некрокапиталистический молох. Сидячий образ жизни и пассивное времяпровождение приводят к постепенной деградации узлов мозга, отвечающих за подсознательное стремление к Свету и высшему совершенству. Офисная параноя, подпитываемая постоянной борьбой за существование и карьерный «рост», делает корпоратодеградантов весьма восприимчивыми к разного рода формам инфернозомбирования и сатаногипноза. Ввиду врожденной трусости корпоратодеградант никогда не

вступает в прямую конфронтацию, но может доставить массу проблем различными косвенными методами — например, посредством доноительства. Кто знает, кто на самом деле является адресатом его подметных писем...

Педеродеградант. Омерзительное человекоподобное существо, для которого острая форма полового токсикоза заменяет разум. Многие из них являются основной целевой аудиторией подавляющего большинства гламурнопедероидного читива и глянцевого журналов. Обычно эта разновидность деградантов зарождается среди так называемой «золотой молодёжи» и обладает доступом к значительным денежным сумам из чужого кармана. Большая часть педеродеградантов является наркоманами, кроме того они все поголовно приверженцы разного рода половых излишеств. Вокруг педеродеграданта, как правило, собирается некоторое количество кормящихся деньгами из его карманов готопедероидов.

Сатанодеградант. Приверженец того или иного сатаномagического культа или тоталитарной антигуманистической секты, жертва трупогоидной инфернодезинформации. Воистину дорога в ад умощена благими намерениями. В отличие от готопедероидов, чьи недоубеждения и псевдокультура основаны на культе секса и насилия, сатанодеграданты попадают в лапы гнидо-окультистов в поисках знания. Пытаясь найти «другую правду» в мире тоталитарного ханжества и лицемерия, они заглатывают заботливо расставленные некрозлодеями наживки в виде специальным образом препарированного апокрифического знания. В результате этого жаждущие истины люди пополняют ряды разного рода сект и «религиозных кружков», где их дух претерпевает окончательную инфернотрансформацию. Переубедить и наставить их на путь истинный практически невозможно. Весь окружающий мир ими воспринимается сквозь призму насажденной параноидальной теории заговора, в которой все проявления света и добра являются проводниками лжи и подавителями тяги человека к самосовершенствованию. Все сатанодеграданты имеют Гнусность 10.

Теледеградант. Тупая малолетка, зазомбированная телевизором, заменившим ей или ему родителей. В силу полной чуждости нормальному человеческому социуму, обладает Гнусностью вместо Уверенности и специальной характеристикой — Убогостью. Её значение равно 8. Убогость для теледеградантов является основной характеристикой. Именно в меру своей убогости они пытаются справляться с любой проблемой, попадающей и на пути. Её проявления вызывают отвращение у любого нормального человека, заставляя свидетелей

успешного действия теледеграданта застыть на раунд в омерзении.

Эльфодеградант. Он же «занавесочный эльф». Жалкое уродливое существо, на почве собственных комплексов претендующее на бытие «прекрасным возвышенным эльфом» — что бы это понятие не значило. Свою «прекрасность» доказывает беспорядочными половыми связями, а «возвышенность» — жалкими потугами на творчество, как правило — нечитабельными стихами или гомоэротическим рассказами. Самореализуется, создавая вокруг себя круг почитателей из доверчивых глупых детей, постепенно растлевая их до собственного состояния. Обладает ограниченными познаниями в драке текстолитовыми и деревянными «мечами» (Драка 7). Представители этого вида деградантов являются послушными пешками в руках манипуляторов Культа 20.

Этнодеградант. Представитель любого великого народа с прекрасной древней культурой, утративший всякую связь с наследием своих предков и переселившийся в более экономически развитый регион в поисках легкого заработка. Пытается привить по месту проживания искаженные до варварской грубости и дегенеративной глупости «обычаи предков». Живет в антисанитарных условиях, не соблюдает нормы личной гигиены, плохо питается. В результате действия этих разлагающих тело и личность факторов при плохом освещении может быть принят за зомбозвероида. Нелегальные иммигранты, чья судьба практически никого не интересует, действительно время от времени становятся жертвами хитинофаллоидов, но по понятным причинам какой-либо ценности для Галактического Кагала не представляют.



Зверокрыса Мохнотозубая Инферномутогенная

Область обитания: городские подземелья и свалки, Метро

Зверокрыса — результат генетических и оккультных экспериментов, проводимых на кафедре инфернобиологии НИИ Неравновесной Термодинамики. В 2001м году группа экотеррористов, проникшая в плохо охраняемую лабораторию под Москвой, попыталась освободить подопытных животных. Обезумевшие от бесчеловечных экспериментов инферномутанты вырвались на свободу и впервые познали сладкий вкус человеческого мяса, разодрав на части и сожрав своих «спасителей». С этого момента неподконтрольная популяция зверокрыс растет в геометрической прогрессии, поскольку серьезных естественных врагов эти омерзительные порождения не имеют: три-четыре Мохнотозубые Зверокрысы способны завалить даже медведя. Часть зверокрыс в своих скитаниях по подземельям в поисках пищи провалилось в субреальность Метро, что потенциально может привести к их распространению по всему известному миру.

Зверокрыса Мохнотозубая Инферномутогенная — довольно крупная, размером с большую собаку, крыса со сплюснутой удлинённой мордой, огромными клыками и горящими в темноте глазами.

Всеядны, питаются буквально чем угодно, являются активными переносчиками многих известных и неизвестных науке опасных заболеваний. Действуют, как правило, группами по 3–5 особей; нападают из засады. Не любят прямой солнечный свет, боятся огня. Нередко находятся в прямом телепатическом подчинении у инфернальных тварей среднего и выше уровня.

Здоровье 7

Решительность 8, Интеллект 2, Гнусность 5

Ближний бой 8 (атака 1к; если в броске на повреждения выпало 6 — жертва поражена зооантропонозной инфекцией и теряет 1 очко Здоровья каждые сутки, пока не будет излечена — три броска на Медицину со сложностью 2к или 1 бросок на Просветление/биоэнергетику со сложностью 2к).

Пси-защита 1

Пожиратель Лифтовый

Область обитания: города, шахты лифтов, замкнутые технические помещения

Крайне опасный хищник-паразит, проваливающийся в нашу реальность из альтернативных субпространств. Селится в шахтах лифтов, а также любых других зонах, где есть старое железо, электроэнергия и темнота. Внешне выглядит как сложная колония буро-

зеленой плесени, оплетающая тросы, технические узлы и кабину лифта. Ощущает тепло и запахи. В пассивном состоянии питается мыслеэнергией существ, находящихся в кабине лифта. Переходит в активное состояние в случае необходимости восполнить биологический материал или по телепатической команде высшего инферноида. Атакует, блокируя лифт между этажами, после чего кабина начинает заполняться пищеварительными жидкостями. Густая смесь инферноплазматических и инферноорганических кислот наносит сильные химические ожоги; ее пары также оказывают наркотическое действие на живые существа, дышащие кислородом. Смесь легковоспламенима.

В случае нападения лифтового пожирателя необходимо как можно скорее попытаться открыть дверь лифта при помощи подручных предметов. После того, как вы покинете кабину, можно попытаться уничтожить пожирателя — бросив в лифт спичку или зажигалку, или воспламенив его инфермальную абиотическую плоть при помощи соответствующих навыков Просветления. При этом следует как можно скорее покинуть здание ввиду значительной угрозы возникновения серьезного пожара.

Лифтовый пожиратель также может быть изгнан при помощи Настойки Серебряной Некроборческой. Для этого достаточно распылить в кабине или шахте лифта три дозы указанного ведического снадобья.

Чтобы разблокировать дверь лифта, необходимо проделать бросок на Силу со сложностью 5 кубиков (4 кубика, если имеет место любое из следующих условий: прямая помощь персонажа с Силой 7 и выше; навык Ремонта 5 и выше; наличие монтировки/лома/фом-

ки или аналогичного предмета; сложность понижается до 3 кубиков, если верны все выше указанные условия). Эта проверка проводится один раз в раунд. В то же время, кабина лифта заполняется инферноплазматической эссенцией. В первый раунд все, находящиеся внутри, автоматически получают повреждения в 1 очко Здоровья (игнорирующее любую броню) и пройти проверку на Здоровье против сложности 1 кубик (с учетом повреждений), при провале которой жертва теряет сознание. Потерявшая сознание жертва может считаться погибшей, если не будет эвакуирована из кабины лифта. Во второй раунд повреждения возрастают до 2х очков Здоровья, сложность проверки — 2 кубика. В третий раунд повреждения 3 очка Здоровья, сложность проверки — 3 кубика. И так далее (если после третьего раунда в кабине лифта остался кто-то живой).

Дом-2

Область обитания: города, посёлки городского типа.

Омерзительный хищный астралавампириодный конструкт, итог принёсшего непредвиденные результаты научного проекта НИИ неравновесной термодинамики имени Волкова по выращиванию дешёвого жилья из так называемого «биобетона».

Эта программа дешёвого жилищного строительства длилась с 1989 по 1992 годы, в основном на территории регионов страны и привела к строительству нескольких тысяч подобных объектов.

Сначала основной недостаток этих многоквартирных домов остался незамеченным. А потом было уже поздно.

Биобетон оказался идеальным якорем для астралококонструктов. Мутировавшие под воздействием ментальных всплесков подавленных текущими в стране политическими и экономическими процессами жильцов, они превратились в мощнейших астральных хищников, намертво привязанных к структуре дома.

Обитатели этих домов ныне находятся в жалком состоянии, став донорами энергии для своих хозяев, о наличии которых даже не подозревают. Значительное количество деградирующих, распадающихся когда-то человеческих существ продолжают своё существование, став послушными инструментами своего хозяина.

Порой один или два из них пропадают, обычно в лифтах или на лестницах, но этого никто не замечает — все уже давно привыкли. Об этом даже не говорят. Впрочем, у жителей Дома-2 вообще мало интересов, их интеллект давно угас.



Наиболее часто освободившаяся жилплощадь привлекает выходцев из разного рода кочевых и нищих народов, как правило, многодетных, и селящихся чуть ли не кланами. В этом случае обладающие высокой репродуктивной способностью самки их вида (после полугодовой астрально-телепатической обработки эти существа являются человеческими только по документам) становятся надёжным источником новых и новых жертвенных младенцев, пропадающих в ненасытной утробе Дома.

Этот чумазый, плодящийся двойнями и тройнями, молодняк, редко доживающий до трёх лет, бегаёт по лестницам, копается на окружающих дом помойках, просит милостыню у немногочисленных прохожих, и, в конечном итоге, поглощается.

Существование Дома самодостаточно, в физическом мире он является пассивным хищником, охотящимся исключительно на своей внутренней территории. Многие бюрократические и инферноидные структуры уже давно заметили особенности Дома и широко пользуются им как инструментом тихого избавления от неудобных им людей — предоставляя им там квартиры по разного рода «социальным программам». После этого остаётся только подождать полгода-год, и активность неугодного будет полностью сведена к нулю.

В астрале же ситуация немного отличается — после некоторой модулирующей настройки, чем-то схожей с процессом нанесения астрального клейма, Дом становится ретранслятором и накопителем астральной информации, может хранить её, защищать и обрабатывать со значительной скоростью, опираясь на ресурсы мозга людей, спящих на его территории, пусть и оступевших, но многочисленных.

Единственным способом уничтожения Дома является его уничтожение в физическом мире, в астрале можно только лишить его значительной части астрально-новосприимчивых обитателей, для которых проигранной бой оборачивается кровоизлияниями в мозг и смертью.

На данный момент строительство новых домов подобного типа на территории России не ведётся, заданное криминальными структурами, наживающимися на спекуляциях жильём, но, по некоторым сведениям, небольшие их количества регулярно возводятся в тех государствах, которые озабочены программой дешёвого жилищного строительства, например на территории Африки, Азии и двух Америк.

Змеелюд Казанский

Область обитания: Казань, подземные пещеры.

Покрытый прочной чешуёй гибрид Человека и Змея. Яйца змеелюдов откладывают подвергнутые извращённому насилию человеческие женщины, превращённые в живые инкубаторы этой омерзительной нелюди.

Змеелюды обладают своим собственным, довольно высоким интеллектом, и являются реликтовыми представителями дочеловеческой працивилизации, уничтоженной в давние времена планетарным оружием. Уцелела лишь небольшая группка молодых особей, помещённых в специальный стазис-бункер. Большая часть знаний ими утрачена, у вышедших из миллионолетней спячки особей сохранились лишь некоторые оккультные и технологические навыки.

В настоящее время змеелюды вовсю пользуются сохранённым ими ритуалом трансформации для того, чтобы внедриться в человеческое общество, восстано-



вить свою численность и попытаться прийти к тайному мировому господству. Действия Змеелюдов Казанских контролирует и координирует астрально похороненный под земной корой древний органический компьютер, так называемый «спящий змей».

Стоит обратить внимание, что на вооружении у Змеелюдов могут попадаться образцы могущественных артефактов древних времён — от микроволновых фреквенсоров до контурных ускорителей включительно, но обычно они ввиду своей по-прежнему малой численности предпочитают решать проблемы руками людей.

Здоровье 8–12, броня 5

Гнусность 8, Пси-защита 2,

Драка 8 (повреждения 1к6), Стрельба 8

Решительность 8, Наблюдательность 8, Маскировка 12, Бесовская Сила 6–10.

Пришелец Космический Похотливый Псевдокрылатый.

Область обитания: Зона Внешнего Космоса.

Омерзительное высокое худое существо, закутанное в напоминающие плащ кожистые крылья. Под ними скрывается огромное количество разнокалиберных щупалец, служащих органами размножения, пригодными для вступления в контакт практически с любой разумной и неразумной формой жизни. Способен интуитивно чувствовать и засекал достигших репродуктивного возраста женщин на огромном расстоянии. Предпочитает девочек-подростков.

Летающие тарелки этого вида пришельцев достаточно часто совершают посадки в городах Земли, которые этот вид инопланетян расценивает как свою



охотничье-репродуктивную площадку. Для самозащиты Пришельцы Космические Похотливые Псевдокрылатые используют ритуальный электромагнитный сюррикеномёт, производящий выстрелы отравленными звёздочками, схожими с теми, что используют террор-группы КХТ, и светозвуковые гранаты.

Один из экземпляров Пришельца Космического Похотливого Псевдокрылатого был забит насмерть в 2002 году в Южном Бутово группой скинхедов, принявших его за выходца из Средней Азии в ходе попытки изнасилования им девочки Маши 14 лет. На следствии юноши полностью раскаялись в своём поспешном поступке. Повзрослевшая девочка впоследствии стала выдающейся активисткой молодёжного политического движения, на чём сведения о её судьбе теряются.

Здоровье 10, броня 6

Гнусность 8, Пси-защита 2,

Драка 8 (повреждения 1к6), Стрельба 10, Решительность 8, Наблюдательность 12, Маскировка 8.



Оружие и снаряжение Нового Времени

Бейсбольная бита

(+0, 1к; по не бронированной цели — 2к)

Изначально придумана как снаряд для псевдоспортивной игры, насаждаемой антисоциальными элементами из числа приспешников Черного Блага. По прямому назначению на территории России практически не используется, поэтому следов дегенеративного влияния зверонегроидной культуры на себе не несет. Достаточно удобная в обращении увесистая дубинка, которой можно проломить череп зомбозвероиду.

Если вбить в неё несколько гвоздей, они будут оставлять болезненные рваные раны (дополнительно 1к повреждений).

Катана Субпространственная

(+0, 2к здоровья, 1к Уверенности)

Оружие агентов КХТ, использующее таукитянские технологии работы с ирреальностью и подпространственными карманами, Катана Субпространственная представляет собой меч, клинок которого существует в слое мыслепространства, минимально удаленном от физической реальности. В походном положении клинок свернут в подпространственную спираль. Рукоять меча постоянно находится в физической реальности; оружие переводится в боевое положение при нажатии на специальную клавишу на рукоятке. Подавляющее большинство катан агентов КХТ защищены от несанкционированной активации посторонними с помощью системы электронной верификации владельца. Попытки взять её в руку могут привести к самым неожиданным непредвиденным последствиям — от отравленных шипов и лезвий в рукояти, превращающих руку слишком любопытного в кровавое месиво, до дозы нервного газа или заряда пластиковой взрывчатки.

В боевом положении оружие с точки зрения наблюдателя выглядит как обычный меч. Принципиальной особенностью катаны субпространственной является двойственная природа клинка, из-за чего он наносит повреждения как физическому носителю, так и мыслетелу (а также пригоден для уничтожения псевдоматериальных форм).

Характеристики:

Используется за счет навыка Драки или Боевых искусств, повреждения 2к Здоровью и 1к Уверенности. Повреждения игнорируют материальную броню, не усиленную рунически. Естественная защита псевдоматериальной формы также игнорируется.

Плеть Ирема

(+0, 1к)

Полуразумный биометаллический симбионт ближнего боя двухметровой длины, выращенный из плотно пригнанных друг к другу подпружиненных металлических чешуек. Удар такой плетью сдирает плоть до кости, а удачный захват и рывок может не только повергнуть противника на землю, но и в буквальном смысле слова отпилить захваченную конечность, в зависимости от того, чего хочет владелец плети. Острый утяжелённый лепесток на конце плети может выбить глаз или проломить череп.

При подсчёте повреждений учитываются дополнительные кубики за силу и навыки ближнего боя: +1к при Силе 7 и больше, +1к при Драке или Боевых Искусствах 7 и больше. Если в броске на повреждения на любом из кубиков выпадает шестерка, эти кубики кидаются еще раз, результаты складываются. Так происходит до тех пор, пока не выпадет любая другая цифра.

Возможно создать некоторое подобие подобной плети из земных материалов, но имитация не обладает столь высокими боевыми качествами — точность удара такой плетью на 2 хуже.



Электроперфоратор

(-2, 2к)

Строительный инструмент, в умелых руках являющийся устрашающим оружием ближнего боя. Не такой мощный и устрашающий, как бензопила, но и не столь неповоротливый. Аккумулятора, пристегиваемого к рукоятке, хватает на час работы. Перезарядка может осуществляться от бытовой или промышленной электросети.

Светошумовая граната

(метаётся за счёт Ловкости)

Специальная граната, при взрыве издающая громкий, резкий звук и вспышку света. Оказавшиеся в центре взрыва должны пройти проверку на Здоровье против сложности 4к (остальные в радиусе 5 метров — 3к). При провале жертва считается ошарашенной и не может контролировать окружающую обстановку и свои действия. Чтобы прийти в себя, необходимо повторно пройти проверку на Здоровье против сложности 3к; каждая попытка занимает 1 раунд. В таком состоянии лучше не суетиться, самые простые движения требуют проверки на Ловкость против сложности 2к. При провале жертва хаотично шатается из стороны в сторону, спокойно может наткнуться на что-нибудь или упасть. Попасть по ошарашенной цели на 1к легче.

Сюрикен

(+0, повреждения - I; метаётся за счёт Ловкости)

Остро заточенный метательный снаряд в форме звезды, используемый диверсионными группами КХТ в качестве оружия для «тихого успокоения». Опасен не сам сюрикен, а яд, которым он всегда смазан. Наиболее распространенный вид контактного яда может вызвать частичный паралич, а в критических случаях — смерть от остановки сердца. Броню сюрикены не пробивают, обычно их метают прицельно в незащищенные части тела.

При попадании жертва автоматически получает модификатор +1к на броски, относящиеся к действиям, связанным с двигательной активностью. Кроме этого, жертва должна пройти проверку на Здоровье со сложностью 3к. Провал означает потерю сознания и повторную проверку с той же сложностью. Повторный провал — смерть.

Попадание второй отравленной звездочки автоматически парализует жертву, попадание третьей звездочки вызывает мгновенный летальный исход.

Напиток бодрящий микогенный позволяет герою полностью игнорировать действие яда данного типа в любой степени проявления.

BBГ «глушак»

(+0, I0/25, сдвоенная аккумуляторная батарея от мобильного телефона на I6 разрядов, проверка на здоровье против 3к6 или болевой шок и мышечный спазм на I здоровья)

Вихре-волновой генератор болевых наводок, сделанный в лабораториях КХТ в 1990-ых, когда в корявые лапы коварного пришельца попал марсианский кодон в хорошем состоянии.

Повторить астрально-торсионную решётку кодона на земном уровне технологий не вышло, но то, что получилось в итоге, оказывает серьёзное воздействие на человеческую нервную систему, вызывая жуткие болевые наводки и неконтролируемые мышечные спазмы.

Внешний вид устройства ничем не отличается от дорогой электронной записной книжки, совмещающей в себе функции устройства связи с доступом в интернет, мобильного телефона, фотоаппарата и многие другие подобные функции. Но при этом антенная решётка служит ещё и для того, чтобы поражать противника направленным излучением.

Малое удобство направления столь большой антенны в цель компенсируется тем, что встроенная камера и экранчик по сути представляют собой неплохой прицел.

Внешние выводы антенны сделаны в виде четырёх позолоченных символов японской слоговой азбуки (читающихся как «ку-ру-фу-то»), в момент перед выстрелом их прогрев волновым излучением приводит к кратковременному свечению.

Применение глушака возможно в том числе и по инферноидным формам, но в этом случае оно в значительной степени ослаблено. Поражённый зомбозвероид просто падает, после чего несколько раундов приходит в себя — его дегенеративная нервная система слишком примитивна для того, чтобы подобное воздействие наносило ей долговременный вред.

Человека же, или любое другое высшее разумное существо, серия последовательных мышечных спазмов может и убить, приводя остановке сердца и поражению нервной системы. В любом случае, если бросок на здоровье провален, цель падает, парализованная болью, и не может совершать никаких действий, пока не произведёт успешный бросок на здоровье против сложности 3к6.

ВВГ «кодон»

(+I, 25/50, регенерирующий источник питания на I2 зарядов, проверка Уверенности против 3к6 или подчинение внешней команде)

Вихре-волновой генератор пси-торсионного искажения, широко использовавшийся отрядами венерианских инфильтраторов-смертников касты двенадцатипалых марсиан. Предположительно, именно широкое использование этой технологии в ходе крупномасштабной планетарной войны и привело к уничтожению венерианской астралосферы и сопутствующему частичному просачиванию значительных областей этого отравленного мира в инфернореальность в ходе последующей бомбардировки инферноформером внешнего космоса.

На локальном же энергетическом уровне кодон заметно менее опасен. Разовое применение действует на противника как мощный суггестивный импульс, вызывающий повышенную восприимчивость к внешним манипуляциям. Требуется проверка Уверенности против 3к6. Удачный бросок приводит лишь к потере 1 Уверенности. Проваленный — ввергает в состояние восприимчивости к внешнему кодированию. Пока цель не выйдет из состояния подчинения путём удачного повторного броска — она выполнит волю хозяина кодона.

Мощность кодона такова, что ему подчиняются даже низшие инферноиды.

Восстановление заряда кодона происходит крайне медленно — по 1 в два часа. Средств ускорить эту перезарядку на данном этапе развития технологии нет. Просветлённый, обладающий одновременно познаниями в Биоэнергетике и Электрокинезе может перезаряжать Кодон из расчёта 1 Уверенности за заряд.

Гвоздевой пистолет

(-2, 8/I5, от 10 до 50 гвоздей в зависимости от модели, режимы огня: I/Iк, 3/2к; любая броня защищает на I лучше)

Еще один строительный инструмент, нашедший применение в деле уничтожения трупонекроидов. Сам по себе не столь полезен, но может случайно оказаться под рукой, когда другого оружия просто нет. Умельцы используют основные узлы гвоздевого пистолета для изготовления полноценного боевого гвоздемёта (Механика, сложность 3к; при успехе — изготавливается и подгоняется за день, при провале — за два дня).

Боевой гвоздемёт

(-I, 10/20, от 10 до 50 гвоздей в зависимости от модели, режимы огня: I/Iк, 3/2к; любая броня защищает на I лучше)

«Усовершенствованная» модификация гвоздевого пистолета, предназначенная для боевого применения — главным образом против низших зомбозвероидов, составляющих основную массу инфернальных полчищ Кагала. Невысокая боевая эффективность вызвана в первую очередь тем, что гвозди изначально не созданы для поражения живой и некротрупной силы противника. Он может быть собран из деталей, доступных в любом магазине стройтоваров. Боеприпасы и запчасти к нему легко достать в легальной продаже. Он не воспринимается как оружие. Гвоздемёт можно спокойно носить с собой в боеготовном виде (особенно если вы при этом выглядите как представитель многочисленной армии строителей).

Данный вид оружия очень популярен среди представителей Сопротивления — ввиду недостаточной компетенции подавляющего большинства его членов для того, чтобы достать или сделать что-то лучшее.

Излучатель Ионный Портативный

(+0, 250/600, 8/4 выстрелов, I/5к, броня на I хуже, вторичные повреждения радиацией)

Лучевое оружие поддержки инопланетного происхождения (согласно последним данным внеземной археологии, относится ко второй эпохе Марсианской Протоимперии). Внешне излучатель выглядит как сложная система трубок и конденсаторов, завершающаяся длинным прямоугольным плоским стволом. Испускает направленный пучок электронов, разогнанный до около-световой скорости. Кинетическая энергия пучка разносит на мелкие осколки даже современную танковую броню. Помимо прямого поражающего воздействия, каждому выстрелу сопутствует гамма-излучение, вызывающее у живых организмов с углеводородной биохимией тяжелую форму лучевой болезни. Воспроизвести технологию специального биогенератора для этого вида марсианского оружия пока никому не удалось. Особый отдел НИИ Неравновесной Термодинамики имени академика Волкова занимается производством портативных ионных излучателей, пригодных для использования в земных условиях.



Все цели в конусе поражения (ширина 1к метров на расстоянии 100 метров) получают тяжелую дозу гамма-излучения и начинают терять Здоровье (1 очко в час). Исцеление возможно исключительно биоэнергетическим путем, для этого требуется пройти три проверки на биоэнергетику против сложности 3 кубика. Повторную попытку можно произвести через час.

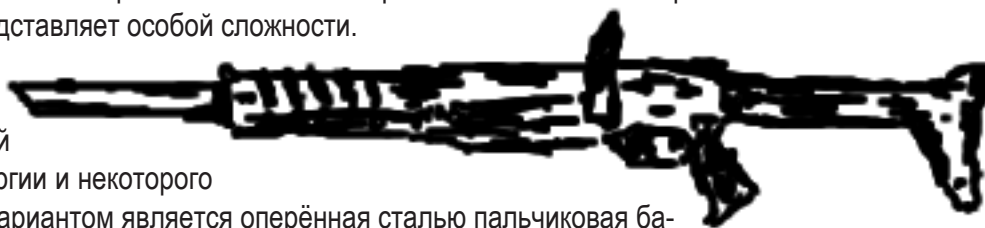
Оригинальная модель использует специального вида биоаккумулятор, заряда которого хватает на 8 выстрелов. Модель, производимая в земных условиях, использует стандартный автомобильный аккумулятор; его заряда достаточно для того, чтобы произвести 4 выстрела.

Контурный Ускоритель

(+I, 500/1000, встроенный магазин на 4 выстрела (пополняется из обоймы), I/20к; броня цели защищает на 2 хуже)

Оружие, широко применявшееся во время Второй Марсианской и Третьей Протозвероидной войн первочеловеческими працивилизациями. Разумеется, последние Контурные Ускорители той эпохи, если не были сохранены в безвременье стазис-склепов, затерянных в безлюдных горах и на дне глубоких океанов, давно уже истлели в прах. Тем не менее, воссоздание Контурного Ускорителя на основе современных технологий при наличии чёткого знания его принципа и конструкции не представляет особой сложности.

Три направляющие и фокусирующая камера сложной конфигурации окружают заряд, состоящий из малогабаритного источника энергии и некоторого количества металла. Идеальным вариантом является оперённая сталью пальчиковая батарейка с обтекателем.



Хронотемпоральное преломление энергии горячего вакуума, происходящее в момент взрывообразной разрядки батарейки в изолированном квазизамкнутом пространственном пузыре, приводит к тому, что она с огромной скоростью выстреливается вдоль направляющих, создавая при этом перед собой плазменный конус, выжигающий воздух и формирующий самоподдерживающуюся область разреженного пространства. Благодаря этому значительно увеличиваются эффективная дальность, траектория и скорость полёта снаряда.

Термокинетический удар приводит к тому, что цель последовательно оказывается поражена плазменным конусом, твёрдым сердечником и вторичной динамической волной, надёжно сокрушающей даже наиболее крупных механоидов.

К недостаткам устройства относятся его значительные линейные габариты (почти два метра в длину), потребность в специальном термостойком экране для защиты стрелка от плазменного выхлопа в момент выхода снаряда из ствола, дорогостоящей термостойкой прицельной оптике, некомпенсируемый грохот выстрела, оказывающий значи-



тельное воздействие на уши стрелка и всех, кто находится рядом с ним, особенно в замкнутом пространстве, а также невозможность применения оружия в местах скопления людей без нанесения значительных повреждений ни в чём не повинным посторонним свидетелям. Термические и механические нагрузки на ствол и рабочую камеру устройства приводят к тому, что при невозможности армировать его орихалком оно становится взрывоопасным после примерно 16 выстрелов.

В целом, полезность этого грозного оружия в современных условиях для чего-либо, кроме разовых ликвидаций крупных инферноидов сомнительна, и его вряд ли стоит использовать в повседневной борьбе со злом.

Пистолет-пулемет «Недр»

(+0, 50/120, магазин на 30 патронов, 1/2к, 3/5к, 10/9к/2к)

Представитель нового поколения отечественных пистолетов-пулеметов. Регулярно используется силами охраны правопорядка, являясь более легкой и компактной заменой не совсем подходящего на роль «милицейского» оружия АКС-74У. Большинство других отечественных (и зарубежных) образцов современных пистолетов-пулеметов имеют аналогичные боевые характеристики.

Сетемет Астралорасщепляющий Субреальностный

(+0, 20/50, астральный захват 3к6 против Уверенности)



Антигуманистический инферноагрегат, созданный исследователями Черного Блага в ходе изысканий относительно природы и происхождения Просветления как феномена.

Предназначен для насильственного отделения астрального мыслетела от физического носителя для проведения дальнейших бесчеловечных экспериментов. Опасность представляет не столько сетемет (обычное устройство для отлова диких животных), сколько сеть с насадками особого вида, предназначенными для формирования ирреальной воронки-колпака, в который затягивается мыслетело человека. Жертва при этом испытывает ощущения, аналогичные пребыванию в субальтернативной микрореальности с нулевым потоком физических ощущений. Физическое тело жертвы впадает в кататоническое состояние. Мыслетело находится в ирреальном колпаке и пригодно для транспортировки к месту проведения над ним разного рода инферномагических опытов.

При попадании жертва считается опутанной. Чтобы выпутаться, жертва должна пройти проверку на Силу со сложностью 3 кубика. При провале броска жертва теряет 1к Уверенности. Когда Уверенность опускается до нуля, мыслетело жертвы захвачено гадоинфеноидами, герой теряет возможность действовать, но остается в сознании (до тех пор, пока его не вызволят из сатаномagического плена).

Сюрикеномёт Электромагнитный Ритуальный

(+1, 15/50, 8, 1, здоровье 3к6 или парализация)

Оружие Пришельцев Из Внешнего Космоса, широко распространённое в галактике как ритуальная охотничья снасть. Закрепляется на руке специальным браслетом. Плоский раструб пропускается над кистью руки, активируется нейроимпульсом и подтверждающим сжатием конечности в кулак (эта последовательность активации известна только для человекоподобных носителей). Метает сюрикены с парализующим агентом на расстояние до полусотни метров. На расстоянии до 15 метров они прорезают одежду, выше — останавливаются ей, не нанося повреждений.

Для работы сюрикеномёт использует упаковку из 8 плоских «звёздочек» и сменный источник энергии. Возможна перезарядка и снаряжение в земных условиях, в этом случае на выстрел, благодаря сложному хронотемпоральному инициатору разрядки, полностью расходуется всего лишь одна пальчиковая батарейка.



Фреквенсор Микроволновый

(+0, I50/400, 20 выстрелов, I/2к, броня хуже на 2)



Ручное стрелковое лучевое оружие инопланетного происхождения (согласно последним данным внеземной археологии, относится ко второй эпохе Марсианской Протоимперии). Принцип действия основан на направленном сверхвысокочастотном излучении, нагревающим цель до особо высоких температур. Внешне выглядит как длинная телескопическая труба с воронкой на широком конце. В базовой модели механизмы управления предназначены для использования марсианскими многоногими двумозгами; но особый отдел НИИ Неравновесной Термодинамики имени академика Волкова занимается производством и переналадкой фреквенсоров для использования людьми.

Любая броня, в том числе защищенная магическим путем, против фреквенсора защищает на 2 хуже.

В базовой модели используется специальный встроенный биоаккумулятор, мощности которого хватает на 20 выстрелов (после чего его требуется перезарядить, погрузив на час в питательную среду). В моделях земного производства предусмотрена возможность подключения к переносному аккумулятору (весом порядка 2 кг, монтируется на специальной подвеске за спиной), мощности которого также хватает на 20 выстрелов.

Ракеттенриттертеспагерат

Одна из первых и с той поры непрерывно совершенствующихся разработок, созданных обитателями космической базы «Ева». Этот ракетный ранец предназначен для оснащения некроштернраумштурмгруппенуберзольдат, позволяя специально подготовленному обладателю успешно маневрировать в атмосфере и безвоздушном пространстве. Может использоваться как двигатель мягкой посадки при десантировании из верхних слоёв атмосферы, позволяет совершать прыжки на высоту в несколько десятков метров, горизонтальный полёт невысоко над землёй на значительной (до 120 км/ч) скорости.

Недостатком устройства является его система управления, рассчитанная на мёртвого пилота, который не испытывает никаких проблем от погружения контрольных электродов непосредственно в мозг и центры равновесия. Управление устройством без электродов, с внешнего устройства управления в значительной степени затруднено. Хотя некоторые из современных ноутбуков и обладают условно достаточными процессорными мощностями, на данный момент не известно никаких абсолютно успешных попыток кустарной модификации устройства.

Именно в противовес этому изделию ЦРУ и подконтрольные Чёрному Благу структуры на территории США в 1960–ые годы разрабатывали различного рода «вертолётные ранцы» и «парящие платформы», но данные о судьбе их проектов тщательно засекречены.

Сенсорная Система Анклава

Снабжённое двумя удобными ручками для переноски компактное многодиапазонное поисковое устройство. Включает в себя счётчик Гейгера, систему обнаружения отравляющих веществ, мультдиапазонный сканер и экран, схематически отображающий ближайшие сто метров. Сенсорная система засекает движущиеся, тёплые, а также излучающие объекты, выводит данные об их предположительном размере и скорости.

Упрощённые версии Сенсорной Системы, лишённые независимого устройства управления и внутреннего источника питания, являются частью Силовой Брони Анклава.



Силовая броня Анклава

Относительно удачная попытка промышленной реализации «силовой брони» из популярной компьютерной игры Fallout. Производится сетью подземных заводов, организованных Анклавом на территории Ленинградской области. Ремонт возможен в условиях обычной автомастерской.

Имеет один модульный рельс для установки оружия (как правило — автомат или пулемет, реже — контурный ускоритель, снайперская винтовка или дробовик), соответствующий манипулятор подключен к сложной системе прицеливания, использующей квантовый дальномер и баллистический компьютер.

Встроенная аптечка содержит 5 доз специального боевого стимулятора, позволяющего оставаться в бое-способном состоянии даже при проваленной проверке на Здоровье. Слишком частое использование стимулятора (3 и более доз в течение часа) создает риск перманентного повреждения мозга (проверка на Здоровье после приема очередной дозы против сложности 3к/4к/... в зависимости от степени передозировки, при провале Интеллект, Решительность, Наблюдательность и Уверенность понижаются на 1).

Рейтинг защиты 4

Модифицирует характеристики персонажа следующим образом:

Сила +4 (за счет сервоманипуляторов)

Ловкость -3 (стесняет движения)

Решительность +2 (встроенный тактический дисплей)

Наблюдательность +2 (встроенный комплект сенсоров)

Маскировка -3 (из-за больших размеров)

Боевые искусства -3 (стесняет движения)

Стрельба +2 (встроенный баллистический вычислитель)

Все технические и медицинские навыки (вождение, ремонт и так далее) — не действуют (манипуляторы не предназначены для тонких работ)



Глазки Нейроподавляющие Зльфонидные

Свободно плавающая колония световосприимчивых микроорганизмов, вступающих в симбиоз со слепыми чер-верьбами холодных океанов Европы. Помимо достаточно острого ночного зрения, позволяет носителю проводить гипнотическую атаку на подчинение мощностью 2кб путём прямого взгляда в глаза оппонента. Этого, разумеется, недостаточно для того, чтобы гарантировано повлиять на морально стойкого Человека, но оказывает куда больше влияние на множественных деградантов, увлекая их за ловким манипулятором.

Пускает корни в мозг реципиента и полностью замещает глаза за 2-3 дня крайне болезненного роста и адап-тации. Вспышки немотивированной агрессии сопровождают носителя весь остаток его жизни.

Данная колония паразитных протоорганизмов поставляется на Землю цифромагами Культа 20 посредством пространственно-топологического искажения.

Сиськи Паразитические Слизнемедузоидные

Колышущиеся желеобразные комки плоти, чем-то похожие на силиконовые импланты груди. Будучи переса-жены на грудную клетку человека, они в полной мере придают ему сходство с шаблонным идеалом педерогамурной привлекательности. Помимо чисто косметической функции, эти раздутые слизистые биоконструкты являются полу-разумными колониями ядовитых опарышей, выстреливаемых при рефлекторном сокращении метательной мышцы. (+0, повреждения - I; наводится на цель за счет Наблюдательности)

При попадании опарыша на кожу, жертва автоматически получает модификатор +1к на броски, относящиеся к действиям, связанным с двигательной активностью. Кроме этого, жертва должна пройти проверку на Здоровье со сложностью 3к. Провал означает потерю сознания из-за впрыскиваемого опарышем яда и повторную проверку с той же сложностью. Повторный провал — смерть.

Попадание второго опарыша автоматически парализует жертву, попадание третьего — вызывает мгновенный летальный исход.

Напиток бодрящий микогенный позволяет герою полностью игнорировать действие яда данного типа в любой степени проявления.

Ушки Кровососущие Злфийские

Один из протозвероидных паразитосимбионтов, массово вылавливаемый цифромагами Культа 20 из ледяных океанов Европы посредством топологической трансгрессии. Выглядит как сильно вытянутый треугольный шматок плоти. В естественных условиях паразитирует на черверыбах, вступая с ними в некоторое подобие симбиоза.

В земных условиях этот кровососущий организм традиционно присаживается поверх уха и где-то за неделю полностью его поглощает, встраиваясь вместо него в тело носителя и срастаясь с его нервной системой. При этом он приобретает защитную окраску присущую для тела.

После этого носитель приобретает слабую форму жажды крови (в частности проявляющуюся в желании поглощать сырое и желательно — ещё тёплое мясо) и значительное (до +3) улучшение Наблюдательности.

Поскольку Ушки являются полунезависимым паразитом, их можно обнаружить по характерному запаху выделений. Обычно хозяева ушек стараются убрать его путём обильного употребления разного рода парфюмерии.

Язык Симбиозампирический Галлюциногенный

Колония симбиотических протоорганизмов, развивающаяся в ротовой полости хищных рыбозвероидов Европы. В естественных условиях выделяет в воду вещество, действующее на окружающие живые существа, приманивая их к организму-носителю.

В условиях Земли, концентрированное вещество действует как мощное одуряющее средство, вызывая неконтролируемое сексуальное влечение. При поцелуе, в случае поваленного броска на Здоровье против Зкб жертва одурманена и покорно принимает всё то извращённое насилие, которое над ней совершают, что зачастую приводит к инферноконверсии, подчинению, или съёмке в порнофильме против воли.

При речи с трибун, сопровождаемой обильными брызгами слюны, первые ряды слушателей начинают испытывать влечение к оратору и желание следовать за ним. Зачастую так собираются целые толпы слабовольных деградантов, готовые выполнить любой приказ коварного манипулятора

Недостатком является то, что носитель колонии не является в полной мере защищённым от собственных выделений и становится мучим острой формой полового токсикоза а также — обильным слюноотделением. Тем не менее, тот симбионт широко используется значительным количеством окултно-подавляющих организаций. Самое широкое распространение он получил в Ордене Изабеллы и среди приверженцев Культа 20.

Имплант Мозговой Симбиотический

Продукт бесчеловечных экспериментов корпорации КХТ. Создан как альтернатива телепатопроводящим слизням, используемым Галактическим Кагалом для зомбирования людей. Имплант представляет выращенный с использованием клонирования и нанохирургии биологический компьютер сложной структуры, способный исполнять заложенные в него программы. После имплантирования запускается алгоритм роста, в ходе которого клетки головного и спинного мозга поглощаются и используются в качестве строительного материала для основных узлов биотического агрегата. Имплантация фактически ведет к смерти мозга со всеми соответствующими последствиями для души реципиента. Вследствие этого Просветлением или его аналогом реципиенты обладать не могут.

Реципиент (который после имплантации, вообще говоря, не может более считаться живым существом) проходит гипнотическое программирование по специально выработанным в инферноидальных недрах КХТ методикам, после чего начинает действовать как самостоятельный субъект. Часто подобные гипнотические программы закладываются в подконтрольные корпорации популярные молодежные телеканалы, что заметно облегчает процесс интеграции реципиентов в систему обесчеловеченных марионеток КХТ.

Экстрасенсорный анализ не регистрирует реципиента как мыслящее в общечеловеческом понимании существо, что делает его абсолютно неуязвимым для телепатических воздействий любого рода. Реципиент способен имитировать основные черты человеческого поведения, что в условиях засилия дегенеративной массовой культуры весьма просто, поскольку требует лишь следования простейшим и низменнейшим моделям

принятия решений. Помимо этого, в биокомпьютер закладываются активируемые специальным образом (особыми словами или видеорядом) программы действий для специальных случаев, которые используются КХТ для проведения сложных операций с использованием своих обезволенных марионеток. Структурная перестройка нервной системы приводит к улучшению реакции и моторных навыков, что в сочетании с отключаемым инстинктом самосохранения и регулируемым чувством боли делает из подвергнутых садистской процедуре людей супер-солдат для армии инопланетного зла.

В терминах структурнокодирующего макроэгрегора эффект Импланта Мозгового Симбиотического выражается следующим образом:

реципиент не теряет сознания ни при каких условиях, не чувствует боли и неуязвим к атакам, отнимающим Уверенность;

распознавание импланта при экстрасенсорном анализе — бросок на Интеллект против сложности 2 кубика; Ловкость, Драка, Стрельба и Вождение реципиента повышаются на 3 относительно исходного уровня;

Боевые искусства, Ремонт, Первая помощь, Медицина и все Науки считаются равными нулю (если реципиент не проходит соответствующей дополнительной гипноподготовки).

Биороботические нелюди—марионетки КХТ, как и зомбозвероиды всех видов, не считаются людьми и подлежат уничтожению!

Клеймо Астралоподавляющее

Особого вида некромагический знак, наносимый на тело жертвы как татуировка в ходе специального сатаноинфернального ритуала. Используется гнидокагалоидами для контроля за захваченными в плен носителями Искры Человеческого Огня. Исполняет две основные функции: блокирует любое исходящее проявление способностей Просветления и позволяет осуществившему постановку Клейма некростарцу в любой момент при помощи несложного иудозаклинания определить местоположение жертвы.

Для снятия клейма необходимо провести очищающий ритуал (требующий, в частности, втирания в тело реципиента одной дозы сбитня ведического просветляющего) и физически устранить татуировку.



Альтернативная Русская Ролевая Редакция – это:

rottenshwarz

сакральные руны Просветления и праведной ненависти

diam_2003

сдвиги ирреальности и концептуальные турбосимволы

Специально приглашенные Просветленные:

dtu

доработка шифрокодированного послания Галактической Любви

ink_visitor

энергия бытия

itus

сублиминальная материя реальности

Отдельная антиинфернальная благодарность:

Индиго — за деградантов

O_5 — за свет добра и истины

burivuh — за внутреннюю циркулярку

baron_von_juntz — за бескомпромиссную борьбу

sphinx_raptor — за олимпийское спокойствие

darth_ — за красно-белые ауры

circumflexx — за астральную поддержку

**Представительство
Альтернативной Русской Ролевой Редакции
в гайдоклоаке Интернета:**

http://community.livejournal.com/ru_arrrgh

Второй Ударь:

**Истинное дополнение культовой
ролевой игры**

Решительно обнажая сокровенное,

Срывая одежды лжи с тела Истины,

Познавая дотоле неизведанные глубины,

ПОРЫ ДЕВСТВЕННОЮ КАМБУ РЕАЛЬНОСТИ !!!

На русском языке

